

ENERO 2011 

CREATIVE FUTURE

Revista de videojuegos

UNA DE LAS SAGAS DE ROL MÁS AMADAS Y EMBLEMÁTICAS



Golden Sun DARK DAWN

AMANTES DE LA LIBERTAD Y VELOCIDAD, ESTE ES VUESTRO JUEGO.

TDU2 TEST DRIVE UNLIMITED

CANTA SIN PARAR CON U-SING 2

U-SING 2 35 CANCIONES + U-STORE

Y ADEMÁS...
ESPECIAL SINGSTAR
TWO WORLDS II
KILLZONE 3
NAIL'D

DEAD SPACE 2

LLEGA UNA DE LAS PRECUELAS MÁS ESPERADAS DE ESTE AÑO



BIBIANO RUIZ
Director

JOSE ALCARAZ
Coordinador

CRISTINA USERO
Diseñadora Gráfica

FRANCISCO DIAZ
Redactor creativo

Redacción:

ÁLVARO NARANJO
ALBERTO ANGELINA
CORAL VILLAVERDE
DAVID VAQUERIZO
OSCAR MARTINEZ
PEDRO GARCIA
RAUL MARTIN

Colaboradores:

JUAN JOSE SUAREZ
DAVID AZCONA
JESUS MAGAÑA
CARMEN M. RUIZ

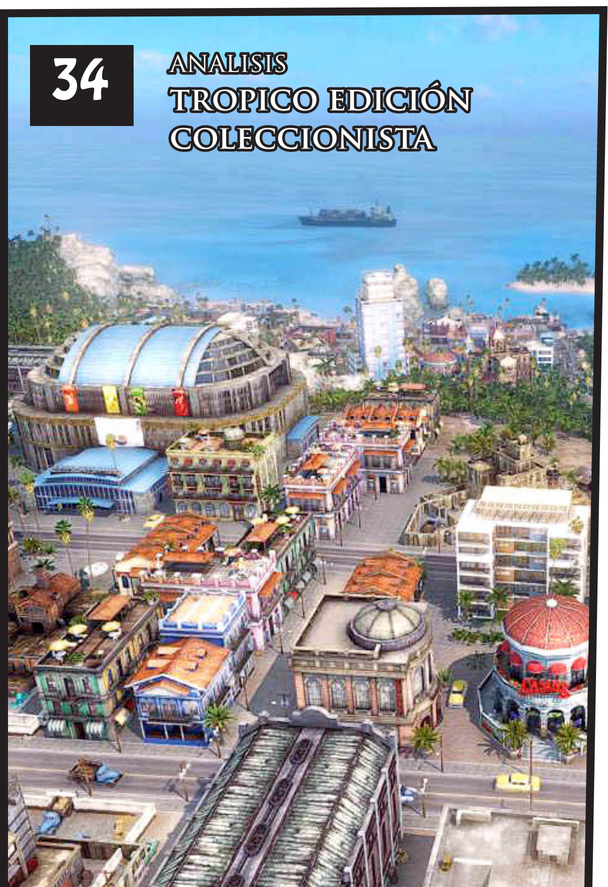
Feliz año nuevo

Por fin tenemos, tras una relajada y a la vez agotadora navidad el número nueve de Creative Future.
Esperemos que los reyes se hayan portado bien y que os hayan sorprendido con más de un juego para vuestra consola. Aunque si no ha sido así, no os preocupes porque Enero llegará lleno de nuevos juegos con los que podréis disfrutar más de un buen rato.
Como siempre, esta revista viene cargada de esplendidos análisis, noticas sorprendente y unos especiales que os encantarán, y aunque os traemos de todos los géneros, lo que has ha dado de sí en estas navidades han sido los juegos de música, porque lo que no os perdáis nuestro análisis de U-Sing 2 para Wii de Nintendo y el especial "Canta con Sing-Star" con el que podréis tener siempre a mano los juegos que han salido hasta el momento de tan esplendida saga.

Saludos.

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com





SPEED ENFORCEMENT
SEACREST COUNTY
POLICE

ESPECIAL
6 SINGSTAR

AVANCES
74 TEST DRIVE UNLIMITES



CF Nº9 ENERO 2011

singstar®

Canta, Bailar y toca la guitarra con SingStar

SingStar está siendo la revolución de los juegos de entretenimiento y hoy os vamos a hablar de los SingStar para PS3. Desde hace unos años Sony nos sorprendió con su primer SingStar para PS3, SingStar Vol.1, lo que supuso el debut de la saga que tanto vemos ahora en todas las tiendas. El karaoke convencional ha dejado de funcionar para dar paso a esta nueva generación donde ahora podemos incluso bailar y tocar la guitarra mientras cantamos frente a nuestro televisor.

Cada juego nos añade 30 nuevas canciones con las que cantar, 30 canciones de moda o dedicadas a algún grupo que marcó tendencias en su época, y si esto fuera poco siempre tendremos la posibilidad de meternos en el SingStore y comprar muchas más. Sin más dilataciones os hablamos un poco de cada uno de los juegos que han salido.

- En navidad de 2007, **SingStar® Vol. 1** vio la luz y se convirtió en un gran éxito navideño. Incluía más de 30 canciones de artistas como The Killers, Pussycat Dolls, Gwen Stefani o Gorillaz, y como no abrió paso a SingStore™ y a MySingStar™.

oEn el verano del 2008 nos llego **SingStar® Vol. 2** que además de sus 30 canciones incluía un segundo Blu-ray donde se presentaba el novedoso modo de dueto a dos voces, con el que podíamos cantar distintas partes de la mis-



POR BIBIANO RUIZ

ma canción al mismo tiempo

- **SingStar® Vol. 3** llegó nuevamente en otras navidades con sus 30 nuevos temas elegidos cuidadosamente para el mercado español, entre los que destacaban “Kamikaze” de Amaral, o “Eres tonto” de El Canto del Loco.

- Por fin llego el primer Singstar que era dedicado a un grupo: **SingStar®ABBA** en el último trimestre del 2008. Esta vez serían 25 temas y como éxitos se incluyeron ‘Felicidad’ y ‘Head Over Heels’.

- **SingStar®Queen** fue el quinto juego de la mayor saga de Sony, y salió en marzo de 2009. Con temas como ‘We will rock you’, ‘Don’t stop me now’ o ‘One Vision’ consiguió que mucha gente se uniera a la fiesta de cantar con este juego.

- **SingStar®Pop** 2009 supuso una revolución entre nuestra lista de canciones, puesto que fue el primer juego de SingStar® para PS3™ en incorporar la función “Control de Voz” para elegir tus temas solo a través de los micrófonos, aunque podemos descargarla gratuitamente a través de SingStore™ para utilizarlo en los títulos anteriores.

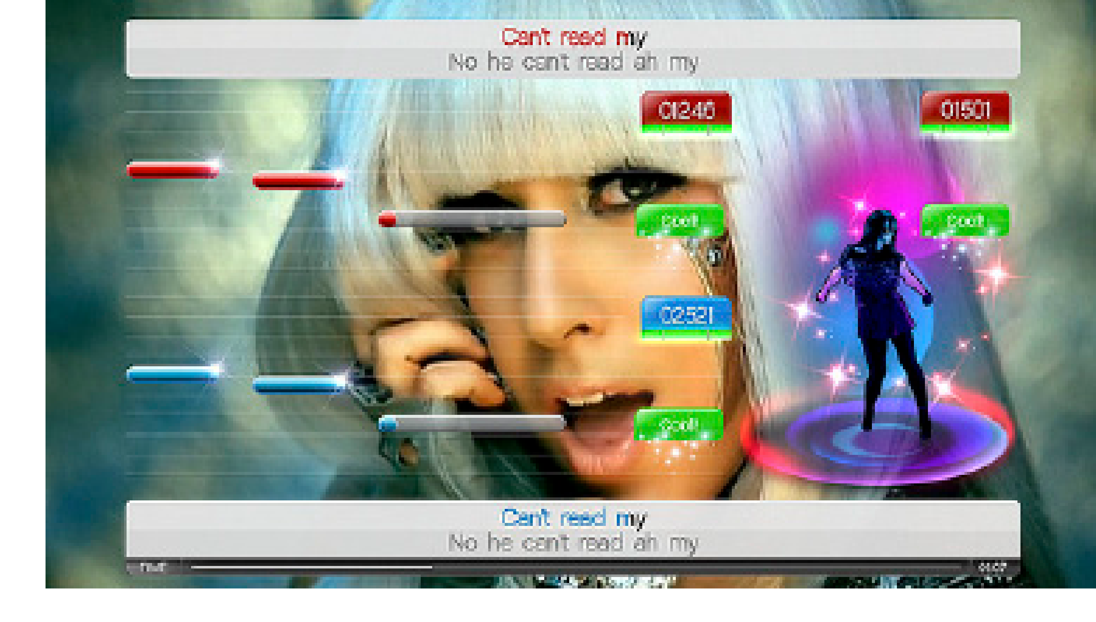
- **SingStar® Motown** reúne los grandes éxitos de la discográfica de Detroit, poniendo a prueba nuestros dotes para el funk. Incluyó canciones de artistas de la talla de Marvin Gaye, Stevie Wonder o The Jackson 5.











- Por fin, en noviembre de 2009 llegó **SingStar®** con algunos de los éxitos que marcaron los 80, como ‘Hoy no me puedo levantar’, ‘Me colé en una fiesta’, ‘Maquillaje’ o ‘Aire’.

- En navidades del 2010, ya en este año pasado, aparece **SingStar® Guitar** para revolucionar la saga SingStar®, ya que nos permite jugar a cuatro jugadores: dos cantando y otros dos tocando la guitarra.

- También en la misma fecha que el anterior SingStar aparece **SingStar® Dance** para que movamos el esqueleto al ritmo de la mejor música, gracias al mando de movimiento PlayStation®Move y la cámara PlayStation®Eye.

Esperemos que os haya gustado este especial recopilatorio de SingStar y muy pronto os traeremos otro para los jugones de la PS2.

CREATIVE FUTURE
RECOMIENDA ESTOS PRODUCTOS

732,90

AST GAMERS

Carcasa:
NZXT Lexa S

Placa base ASUS:
M4A88T-V EVO/USB3

Memoria RAM: 6 Gb DDRIII

Disco Duro: 1,5 Tb Wester DIGITAL

Microprocesador: AMD Phenom II X4 955
Black Edition Quad Core AM3 3.2 Ghhz

Tarjeta gráfica:
ASUS ENGTS450 1GB DDR5
128bit PCI-E 2.0 Dual slot Fan. HDMI.

Grabadora DVD LG Doble Capa,
Teclado y Ratón óptico

Oferta valida hasta fin de stock. Todos los precios incluyen IVA. Precios anunciados en euros.

Astenet Informática, s.l.
C/ Alegría de la huerta, 12
28041 MADRID

Tlf./fax: 917 987 119
Email: tienda@astenet.net



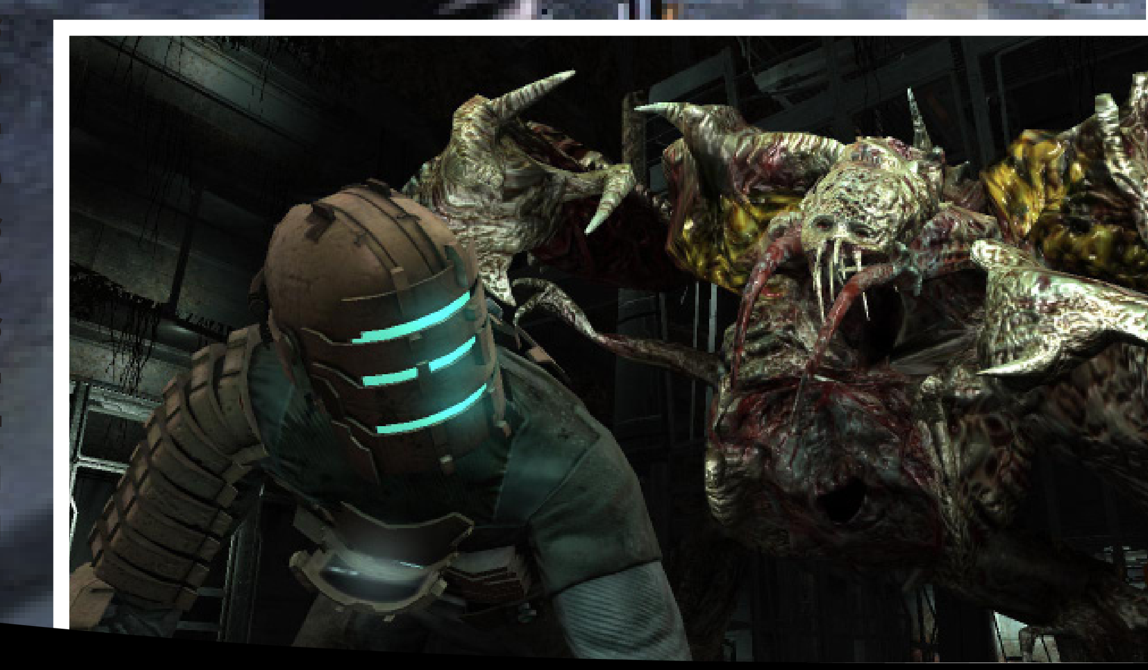
TIENDA ONLINE:
WWW.ASTENET.NET

DEAD SPACE 2

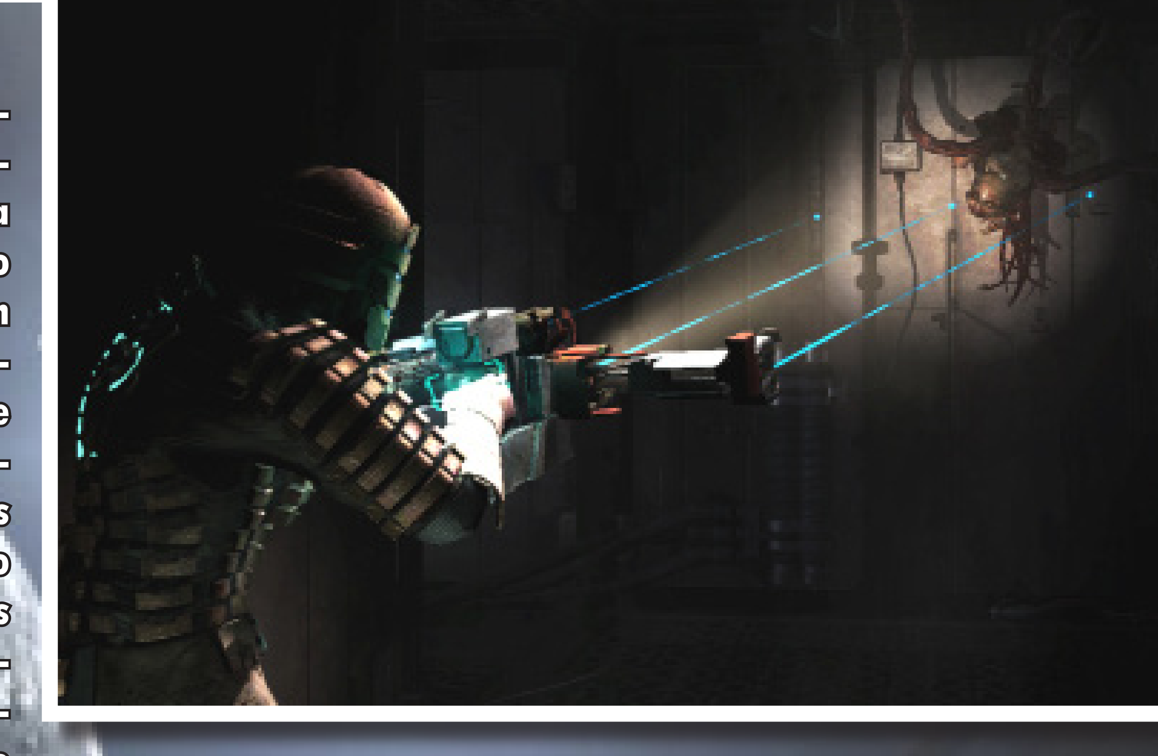
COMIENZA UN NUEVO CAPITULO PARA ISAAC CLARKE

En pleno siglo XXV la humanidad se encuentra casi en el borde de su extinción, han acabado con todos los recursos que quedaban en la Tierra y desesperados, en un último intento por sobrevivir, los humanos se lanzan al espacio en busca de planetas fértiles que explotar. De ahí que se empezaran a fabricar extractoras planetarias con el fin de poder sacar todos los recursos posibles de los planetas que abordaban a su paso. De todas ellas, el USG Ishimura destaco de todas las demás por ser la primera nave extractora en ser fabricada y en ser la más grande. Tras unos años la explotación de planetas se convirtió más que en una necesidad del ser humano por sobrevivir, se convirtió en un oficio, un oficio que llevo a la tripulación del Ishimura a una tarea muy estricta y sobre todo muy... confidencial, extraer recursos del planeta Regis VII, un planeta que durante años ha sido de acceso casi restringido por los propios humanos, pero la codicia y la avaricia pondrá fin a la restricción. En el planeta encontraron un

POR JUAN JOSE SUAREZ

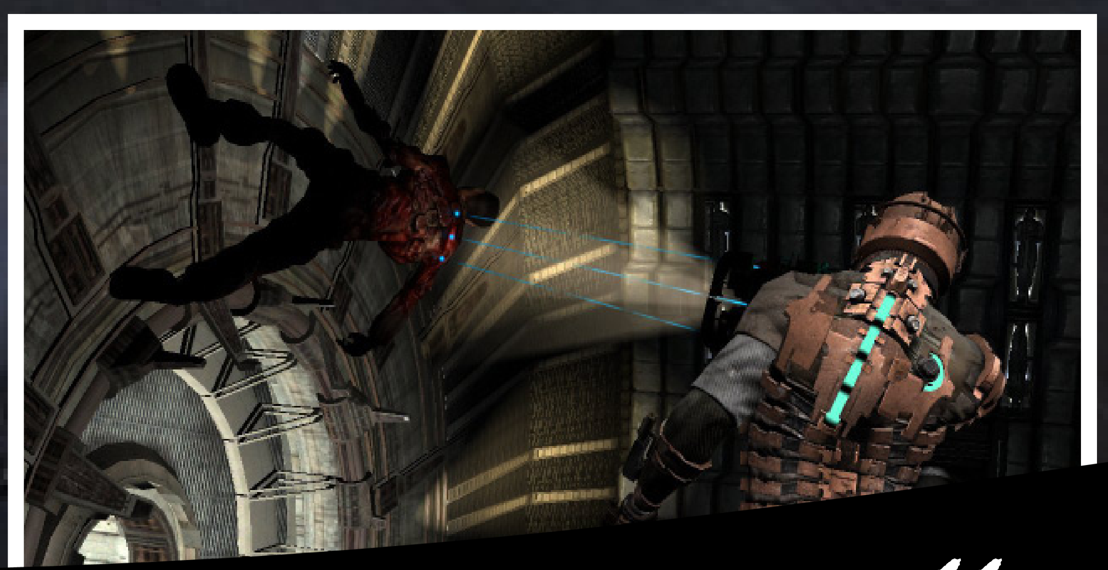


artefacto, La Efigie, considerado por muchos como un objeto sagrado que traería a la humanidad la salvación. Pero lo que realmente encontraron fue perdición, muerte y locura. Una raza alienígena que usaba cadáveres como anfitriones llamados necromorfos no atendían a razonar, solo se limitaban a matar a los colonos del planeta y a infectar sus cuerpos. Los que pudieron regresar a la nave no regresaron solos, la horda de necromorfos rápidamente invadió al Ishimura y en cuestión de horas, toda la nave se sumió en un silencio total. Después de recibir una llamada de auxilio, un pequeño equipo de ingenieros se aproxima hacia la nave y tras no poder tomar contacto por radio, deciden investigar que ocurre. Entre el grupo se encuentra Isaac Clarke, experto en el USG Ishimura y además, hay alguien especial que forma parte de la tripulación de la nave, su mujer Nicole, de la que no sabe nada desde que hace unos días recibió un mensaje suyo muy desesperada. En el Ishimura, Isaac encontró muerte y oscuridad. También

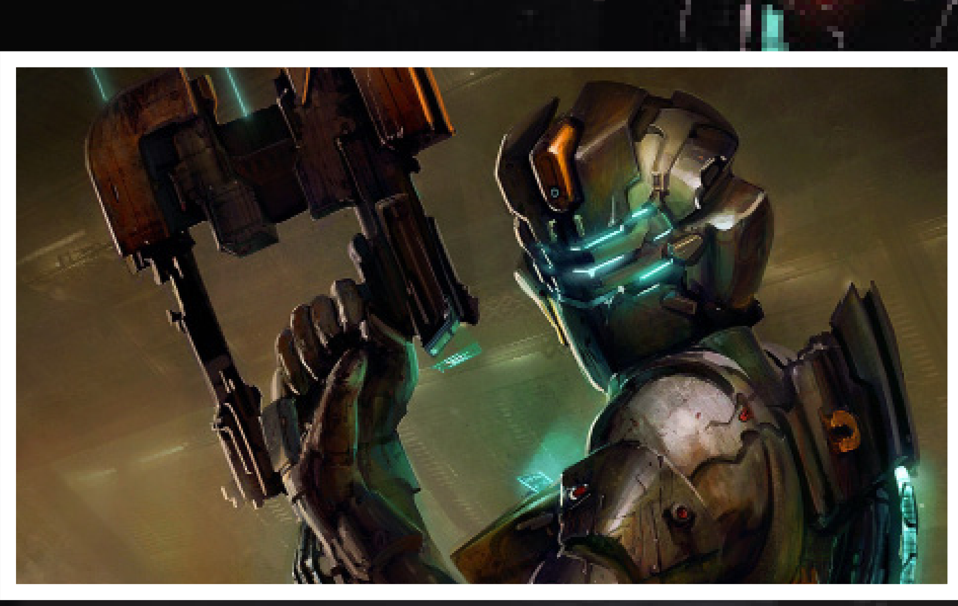


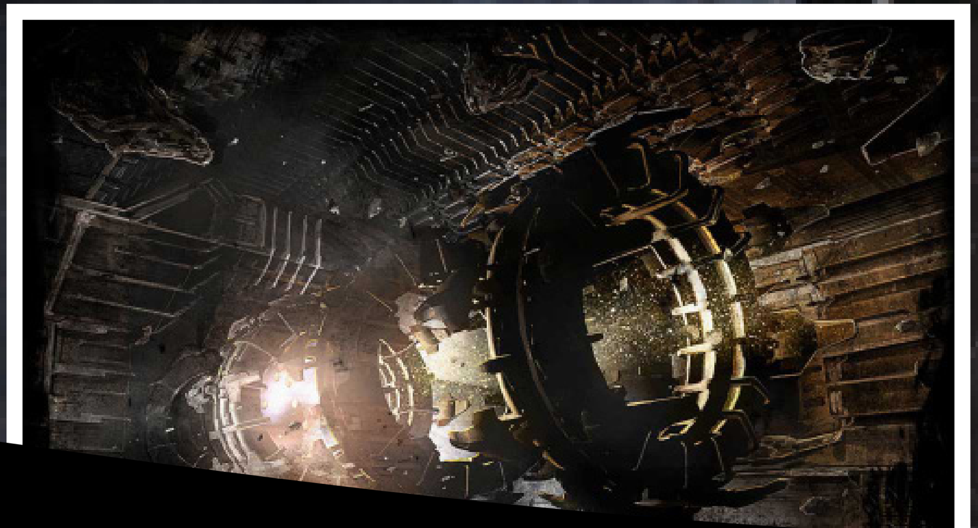
encontró La Efigie y descubrió que no era sagrada ni tampoco alienígena, era de fabricación humana, y se usaba para contener el brote de necromorfos aunque también afectaba a los humanos, haciendo que se volvieran totalmente dementes y homicidas. Isaac encuentra a Nicole, le estaba utilizando para devolver La Efigie al lugar donde le correspondía, después descubriría que Nicole se había suicidado y la persona que veía no era más que una ilusión producto de la Efigie. A partir de aquí, Isaac, inicia una desesperada huida del planeta en la cual todo queda destruido...

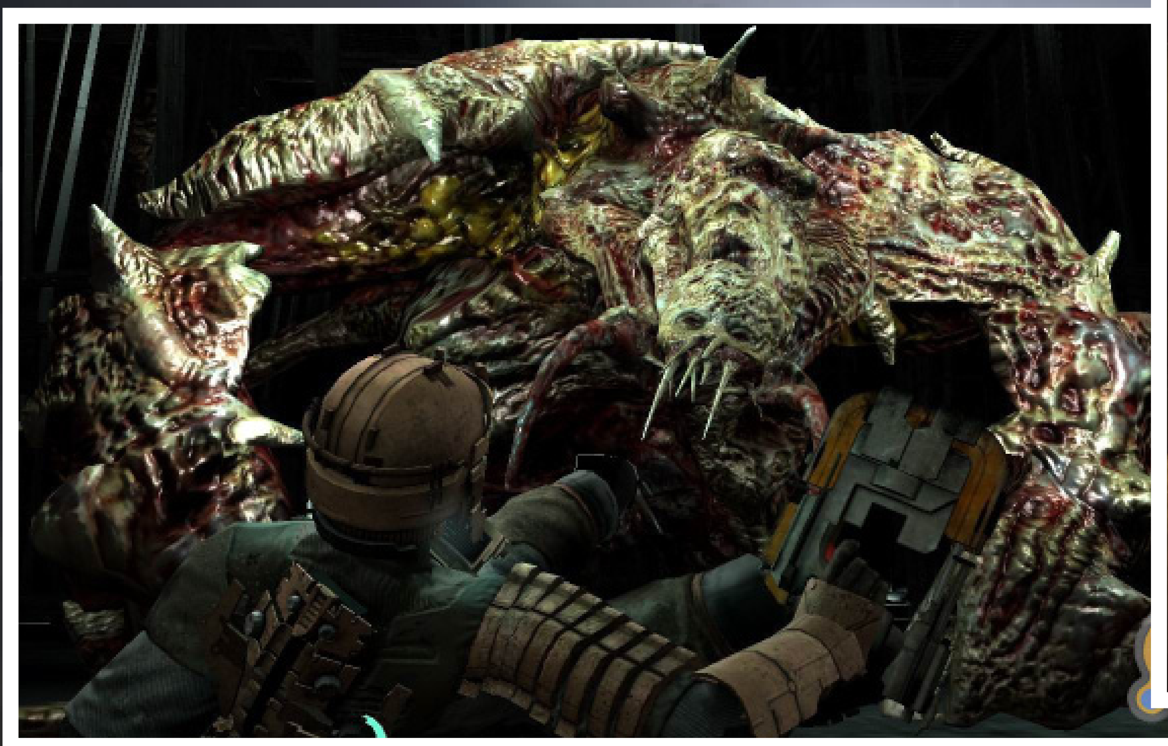
>>

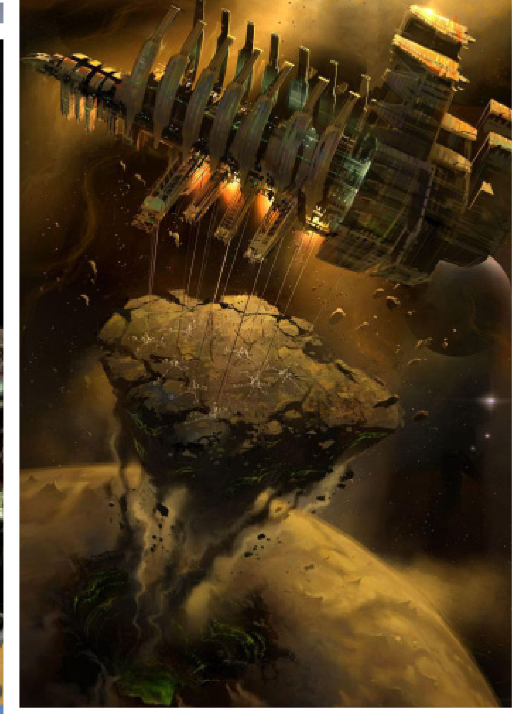


Tres años después, en una ciudad colona en la luna más grande de la órbita de Saturno, Isaac despierta de un coma inducido en el hospital psiquiátrico, tras diagnosticarle un estado de demencia mental causado por la Efigie. Pero pronto descubrirá que esto solo es el principio... Ahora los necromorfos han invadido la cuidad colona y solo Isaac será capaz de detener el brote. Aquí teneis un pequeño resumen de la historia de Dead Space, uno de los mejores juegos en su género de “survival horror” vistos hasta ahora en las plataformas de nueva generación y desde Creative Future, queremos prepararnos para el miedo que desembarcara en las plataformas de Sony PS3, Xbox 360 y PC el día 28 de enero de este año que acaba de entrar, pero para los más impacientes, ya está disponible una demo desde la cual aquí en este especial haremos un pequeño análisis. El primer dato a destacar es que la demo ya cuenta con una traducción al castellano, aunque en el desarrollo de dicha demo los personajes hablen en ingles, se espera que el juego llegue finalmente doblado al castellano aunque no hay fuentes oficiales que digan nada al respecto. Hemos de recordar el sobresaliente doblaje que obtuvo el primer Dead Space. Podremos ver notablemente la mejora grafica que ya era difícil superar en su antecesor, pudiendo ver las texturas aun mas suavizadas, el traje de Clarke aun con más detalle, incluso las armas ahora están más detallas pudiendo verse como se despliega el cañón lineal cuando apuntamos y como se pliega lentamente cuando dejamos de apuntar. No solo ha mejorado gráficamente, la mejor parte se la lleva la jugabilidad mejorada considerablemente haciendo ahora accesos rápidos para recargar nuestra barra del es-









tabilizador, recargar sin necesidad de apuntar, recargar nuestra salud (aunque esto ya se podía hacer en su antecesor) y llegando incluso a mejorar los ataques cuerpo a cuerpo siendo ahora mas muchos más eficaces. Pero la guinda de este pastel se la lleva en el momento en que entremos en gravedad 0 ya que gracias a las mejoras de nuestro traje, podremos movernos con total libertad, pudiendo despegar del suelo y aterrizar cuando queramos y movernos por la sala desde cualquier ángulo. En la demo también podremos descubrir mejoras en algunas armas, haciéndose ahora mas útiles como es el rifle de asalto que ahora es más eficaz y dispone de un arma secundaria que lanza una granada contra el enemigo. También tendremos una nueva arma disponible llamada "jabalina" con la cual dispararemos un arpón llegando a empalar a nuestros enemigos en una pared próxima, como complemento secundario, dispone de un sistema que electrifica la ultima jabalina lanzada para causar daños al enemigo y a los que se encuentren cerca. Lamentablemente la duración de la demo es corta pero más que suficiente para mostrarnos de antemano lo que nos espera en su versión final, de la cual ya se han podido ver imágenes in-game de partidas multijugador en la que dos equipos formados por humanos contra necromorfos luchan entre sí. Por último aquellos más aficionados, tendremos una edición especial de Dead Space 2 en la que se incluye una réplica a escala real de la cortadora de plasma, un CD con su banda sonora original, un libro con ilustraciones del juego y unos trajes alternativos que podremos usar en el juego. Y recordad que en próximos números de la revista Creative Future tendréis un análisis más completo sobre lo que posiblemente sea uno de los mejores títulos para esto 2011



POR ALBERTO ANGELINA

Killzone, una de las sagas estrella de SONY, vuelve este año con su tercera entrega. Un juego que, según sus responsables, Guerrilla Games, "ofrecerá una experiencia cinemática y envolvente como nunca antes se había visto en un título de esta categoría". Para ello, el juego, será compatible con PlayStation Move y con las 3D estereoscópicas.

Cuando la saga Killzone hizo su aparición en PlayStation 2 no tuvo un camino fácil. Fueron muchos los que quisieron hacer de él el HALO de SONY, lo que sometería a mucha presión a los responsables del desarrollo de la segunda entrega, según ellos mismos han declarado en varias ocasiones. Un trabajo bien hecho y la indudable calidad de la que hizo gala Killzone 2, lo consagraron como el shooter de referencia en PS3, por méritos propios.

El juego retoma la historia justo después de lo acontecido en Killzone 2. La muerte de Visari ha dejado un mun-



do de intrigas políticas, luchas internas y asesinatos generalizados con lo que, a pesar de haber ganado la batalla, la guerra aún dista mucho de llegar a su fin. La despedida de Visari ha sido una bomba detonada en la misma capital de Helghan, en un último intento de acabar con las fuerzas de choque de los ISA. Casi sin refuerzos, tendremos que sobrevivir en un planeta hostil enfrentándonos a la maquinaria de guerra Helghast. La inclusión de nuevas armas y equipamientos es una de las principales novedades. Jet Packs y exoesqueletos, ideados para aumentar la movilidad y resistencia, según el tipo de combate que se esté llevando a cabo, nos ayudarán a completar nuestras misiones.

Otro aspecto importante del juego en el que se ha puesto mucho interés ha sido la mejora de los enemigos. Esta vez son más resistentes y están mejor equipados para el combate. Su IA ha evolucionado bastante, haciendo que usen las cobertu-

>>



ras disponibles de una manera más eficiente o que empleen distintos tipos del armamento disponible dependiendo de la situación. Su adaptación al medio es excelente.

Los niveles son mucho más grandes y abiertos de lo que habíamos visto hasta ahora en la saga. Incluso habrá varios tipos de terreno diferente con lo que será imprescindible cambiar nuestras tácticas para poder superar la misión, dependiendo del entorno en el que estemos combatiendo en ese momento.

SONY, hizo que la BETA del multijugador fuera exclusiva de los afiliados al sistema PlayStation Plus que se descargaran un tema del Store, lo que ha impedido que la hayamos podido probar y con ello hablar del modo multijugador. Sólo con que haya evolucionado la mitad de lo que lo ha hecho el resto del juego es suficiente.

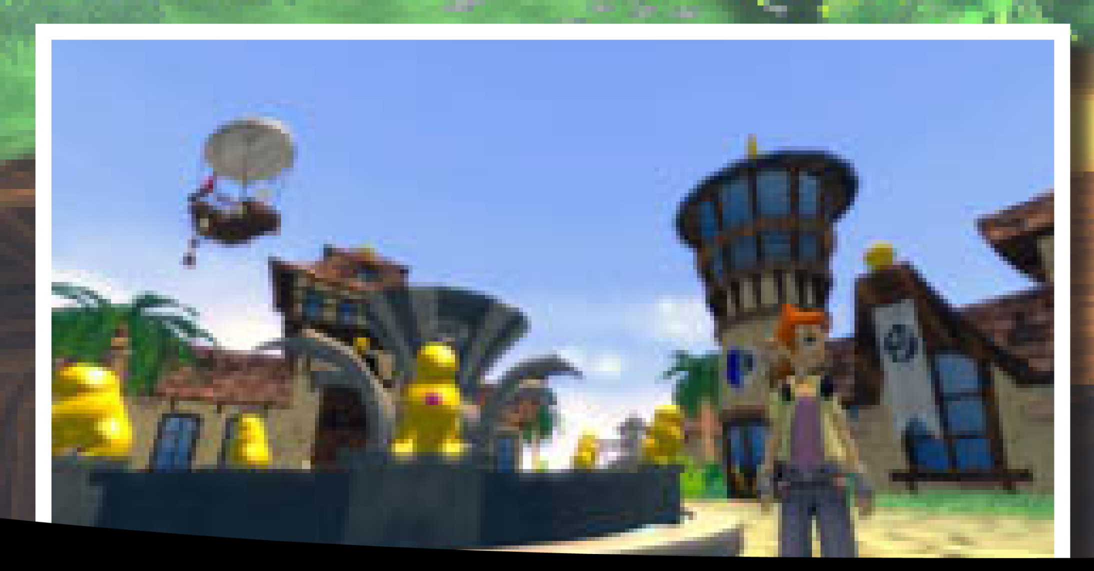
Con todo esto, no es de extrañar, que sea uno de los títulos más esperados. De momento nos ha gustado mucho todo lo que hemos visto, aunque lo que hayamos visto haya sido poco.



JUEGOS EDUCATIVOS, ¿APUESTA ARRIESGADA?

POR ALBARO NARANJO

A día de hoy los niños aprenden a manejar las máquinas antes que a leer o escribir. Por esa razón, muchos padres quieren que sus hijos, a la par que se divierten, aprendan. Y no es algo fácil de lograr, pues la gran parte del catálogo de todas las consolas está orientado a hacer caja, y no a educar ni a aumentar la cultura de los jugadores. Lo más similar que tenemos son juegos para ejercitar la mente, pero la gran parte se centran en personas mayores, no en los niños. Kids Training de Nintendo DS fue una de las pocas apuestas que salió hace un par de años, y desde entonces poco más se ha dejado ver. Ahora toca hablar de Micronet. Una empresa desconocida en el mundo de los videojuegos, ya que sólo cuentan con un título en su haber (Autoescuela: Aprueba conmigo, PSP, NDS, 2009), pero con más experiencia en el mundo del ordenador ya que están detrás de los antivirus de Kaspersky, entre otros productos. Este año han decidido lanzar su segundo título, y de nuevo con una propuesta arriesgada como son los juegos educativos. De nombre Naraba, pretenden llegar al público de cuatro hasta ocho años en PC o Nintendo DS.



NARABA WORLD

El título en cuestión no es solo un juego. Es un mundo. En la portátil tiene dos entregas, y en ordenador cuenta con tres. En todas ellas el objetivo es el mismo: aprender disfrutando. Naraba: Descubre un nuevo mundo es el más general. Sólo disponible para PC, concentra enseñanzas de diversas materias: Lengua, Sociales, Naturales, Música, Plástica y Matemáticas. Todas estarán concentradas en Cyberland, el mundo donde los más pequeños tendrán su propio avatar con el que moverse entre las diferentes pruebas y disciplinas.

Los otros dos títulos, que comparten presencia en DS y en ordenador, son: El Palacio Misterioso y El Laberinto de la Luz. Ambos se centran en perfeccionar las matemáticas, el primero de una forma más general y el segundo en conceptos más específicos, destinado a niños a partir de seis años. Es de esperar que si las ventas acompañan – por ahora no parece que les vaya mal – que más adelante lancen juegos específicos del resto de materias.

Algo a destacar es la inclusión de cuatro idiomas: castellano, inglés, francés y alemán, y la posibilidad de combinar audio y subtítulos para complementar el aprendizaje de


las materias básicas con el de un nuevo idioma.

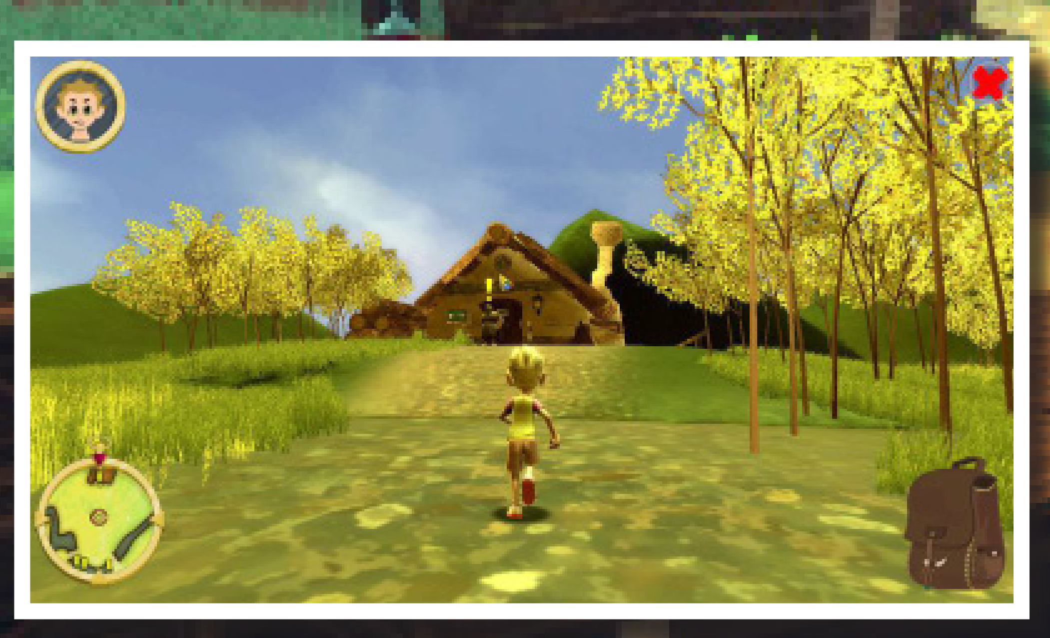
>>



Una propuesta muy arriesgada, entrando en un nicho de mercado que quedó casi a la deriva hace ya años (atrás quedaron los juegos de Pipo de PC), pero que sin duda era necesario para complementar un catálogo de juegos que se mire por donde se mire, apenas se destina a los más pequeños, y si lo hace es siempre en forma de películas recién estrenadas o series para hacer caja. Naraba plantea un reto real a estos futuros "jugones" a la par que se divierten y aprenden casi sin darse cuenta, ya sea con la consola portátil o con el ordenador. Esperemos que Micronet no pare, y lance los juegos que faltan para complementar el resto de áreas de aprendizaje, y que por fin podamos decir que una consola sí que puede enseñar algo.

Por ahora son tres titulos, Pero esperamos que pronto sean mas



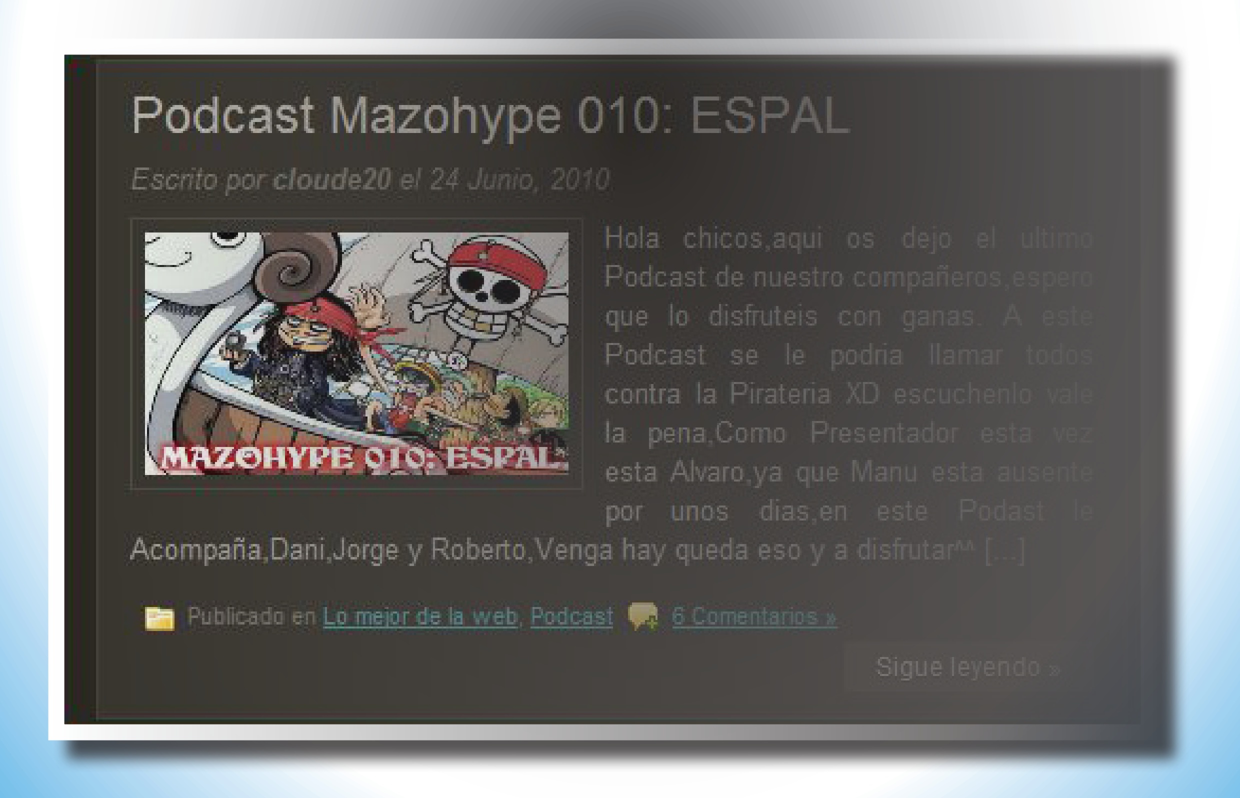


MAZOHYPE

PODCAST, ANALISIS, HYPE, MUCHO HYPE



ES UN PODCAST SOBRE VIDEOJUEGOS HECHO POR GENTE NORMAL Y CORRIENTE QUE TIENE UNA ACCIÓN EN COMÚN: PERDER HORAS DELANTE DE UNA VIDEOCONSOLA, ORDENADOR O MAQUINITA PORTÁTIL.



MAZOHYPE.NET



POR ALBERTO ANGELINA

Bajo el ya típico y más que trillado, aunque también épico, entramado de salvar al mundo, Omega Force (responsables de la saga Dinasty Warriors) nos trae en exclusiva para PS3 la precuela del juego Zill O´ll, lanzado en exclusiva para el mercado nipón. Trinity: Souls of Zill O´ll es un RPG de acción que ofrece a los jugadores el control de un grupo de tres personajes, cada uno de ellos con sus propios talentos y habilidades: un experto espadachín con inclinaciones a la magia, un fuerte luchador cuerpo a cuerpo y una bella y letal asesina.

El sistema de combate, permitirá a los jugadores alternar entre los distintos personajes y combinar las diferentes habilidades de cada





uno de ellos para desencadenar fuertes ataques combo.

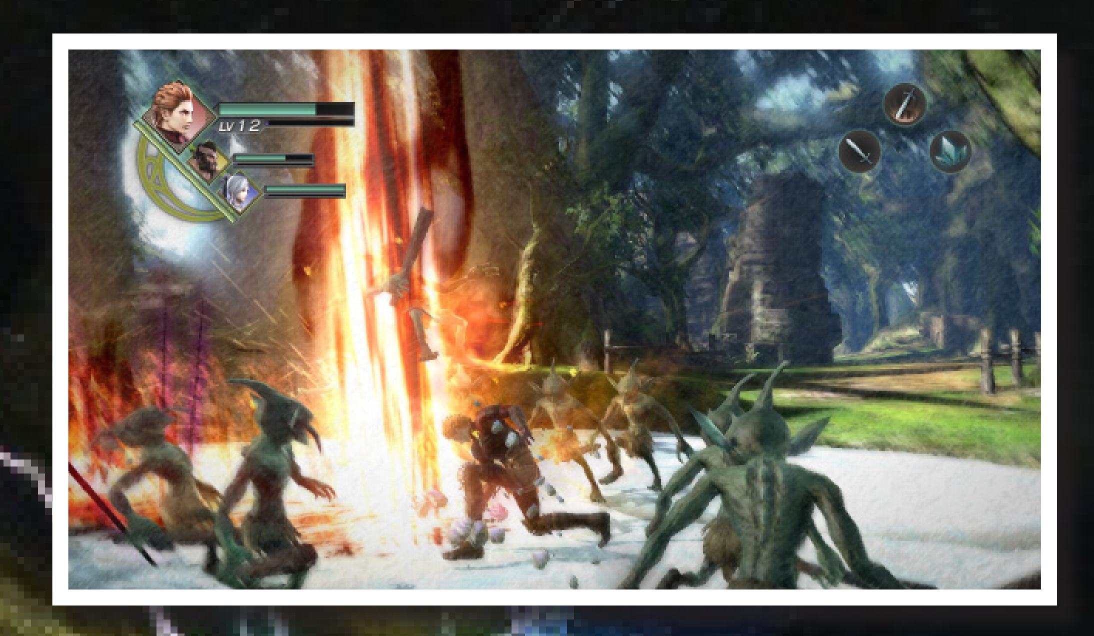
El argumento, típico de los juegos de rol de fantasía sirve de excusa perfecta para llevarnos a explorar vastos territorios y misteriosas ciudades: un rey ha de morir a manos de su propio hijo, así reza la profecía del Canciller Zofor. Según el mito, el continente de Vyashion, así como todo el mundo físico ha sido creado por un dios llamado Notoon. Aunque los habitantes de este continente adoraban de una forma universal a Notoon, una misma fe no es suficiente para mantener la unidad entre las distintas razas. La fuente de todas las tensiones proviene del Rey Balor y el imperio Dyneskal.

Unidos por una misma fe los tres personajes principales han de trabajar juntos para explorar el amplio territorio de Vyashion, con sus típicas mazmorras y ciudades para vencer al malvado Rey Balor. Como complemento a la historia principal, dispondremos de varias misiones secundarias que enriquecerán la experiencia de juego y alargarán aún más su duración.



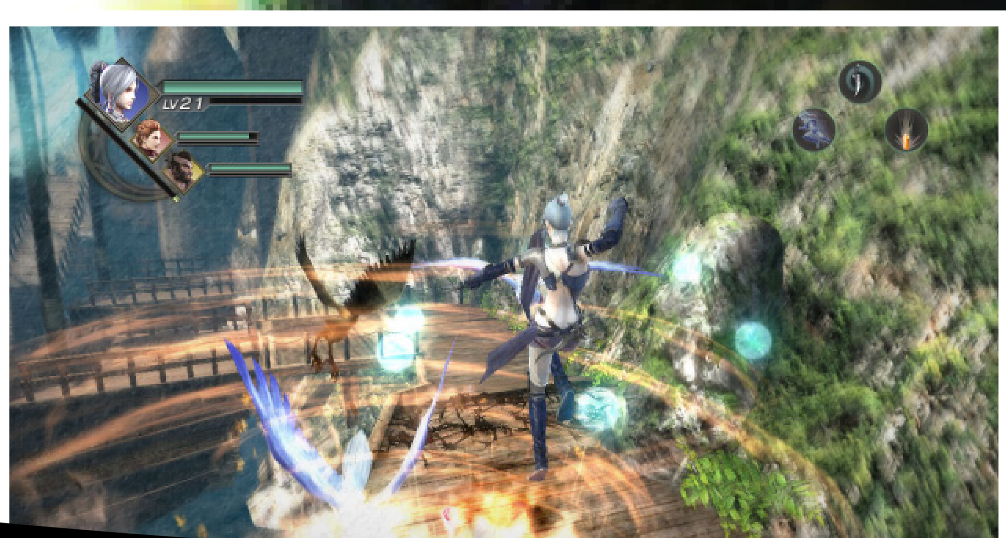
Parte de los escenarios son interactivos, con lo que podremos descubrir nuevos caminos si destruimos un objeto, por ejemplo, lo que hace que la exploración sea una parte fundamental en el juego, como viene siendo habitual en casi todo RPG.

En principio, y basándonos única y exclusivamente en la poca información de que disponemos y los vídeos que hemos podido ver, y sin haberlo podido probar todavía, no parece que este título vaya a brillar mucho, en cuanto a innovación se refiere. ¿Le dará el mercado occidental una oportunidad? Difícil lo va a tener con la llegada de Dragon Age 2. La respuesta la tendremos a partir del 11 de febrero.











ASOCIACIÓN FILAK

UBICADA EN FUENGIROLA, MÁLAGA. DESTINADA A LOS VIDEOJUEGOS Y LA CULTURA JAPONESA. ESTA ASOCIACIÓN CREADA RECIENTEMENTE, ORGANIZA EVENTOS MENSUALMENTE PARA CREAR UN OCIO ALTERNATIVO ENTRE LOS JÓVENES. LES GUSTA EL MANGA, EL ANIME, EL ROL, LAS MAGIC Y UN SIN FIN DE COSAS.

SI QUIERES SABER MÁS SOBRE ELLA PORQUE ESTÁS CANSADO DE QUE NO SE HAGA NADA EN TU CIUDAD O PORQUE TIENES AFÁN DE SER TÚ EL CREADOR, CONTÁCTALES.



Puedes ver su foro en:
www.asofilak.foroactivo.com

Email:
asofilak@gmail.com

Deja de esperar para que pasen cosas, ¡hazlas tú!



KINECT

for  XBOX 360

Quien nos hubiese dicho hace unos años que esta tecnología podría llegarnos, el poder jugar sin ningún mando es algo increible. Es un paso enorme ya que pasamos del reconocimiento de un mando, como en la Wii, que es un simple punto a que nos reconozca todo el cuerpo.

El dispositivo Kinect tiene una cámara RGB, un sensor de profundidad, un micrófono y un procesador interno. Todo esto nos permite tener libertad de movimiento además de poder jugar sin ningún tipo de auricular ni micrófonos.

Además de no tener mando es muy sencillo de instalar ya que solo necesita ser conectado a un puerto USB, aunque en las XBOX 360 antiguas también necesita alimentación externa ya que con la alimentación del USB no es suficiente.

Una vez instalado ya solo nos queda probarlo y disfrutar. Nada más ponerlo podremos ver que Kinect nos reconoce perfectamente y nos podemos mover sin problemas por el menú.

Es hora de hablar de los 17 juegos que acompañaron Kinect nada más salir al mercado, asique aquí van:

POR RAUL MARTIN



Dance central: Creo que no hay mucho que decir, un juego de baile con el que, los que no bailamos demasiado bien, podremos aprender hasta 650 movimientos distintos.

Kinect Adventures: Tendremos aventuras de todo tipo como subir montañas ir por rutas raras, hacer rafting...y todo esto sin moverte de casa.

Kinectimals: Este juego está orientado principalmente para los más jóvenes de la casa aunque también lo recomendaría para todo aquel que quiera una mascota y por unas razones u otra no pueda tenerla.

Harry Potter y las Reliquias de la Muerte, Part 1 El videojuego: Es el juego más completo que tiene Kinect ya que tendrás que darte a la fuga, hacer muchos retos y sobretodo utilizar todo tipo de conjuros.

Game Party; In Motion: Aquí tendremos 16 juegos como los dardos algún que otro de deporte, de fiesta y arcade.

DanceMasters: Otro juego de baile que parece que se está poniendo de moda....si al final todos seremos buenos bailarines.

EA SPORTS Active 2: Nos podremos poner en forma si seguimos los ejercicios, que nunca viene mal cuidarse un poco.

The Biggest Loser Ultimate Workout: Otro juego para ponerse en forma, en este caso los ejercicios son de fitness.

Your shape; Fitness Evolved: Nada más que decir, otro juego de fitness.Quien no se pone en forma es porque no quiere.

Kinect Sports: Estamos ante el primer juego deportivo de Kinect en el que podremos practicar futbol, atletismo, boxeo, bolos...

Zumba Fitness: Pues, para variar, otro juego de fitness pero este tiene algo de baile.

Adrenalin Misfits: Un juego de carreras en el que iremos a mundos espectaculares y místicos.

MotionSports: He aquí el segundo juego deportivo en que habrá pruebas parecidas al Kinect sport.

Deca Sports Freedom: Pues otro juego de deportes varios, si será por deportes.

Kinect Joy Ride: Podremos montarnos en un Kart y disfrutar de emocionantes carreras

Sonic free riders: ¿Alguna vez os habéis preguntado cómo sería ser por un día Sonic? pues ahora lo podréis saber.

Fighters Uncaged: Conviértete el rey de las peleas ilegales de lucha libre.











KINECT

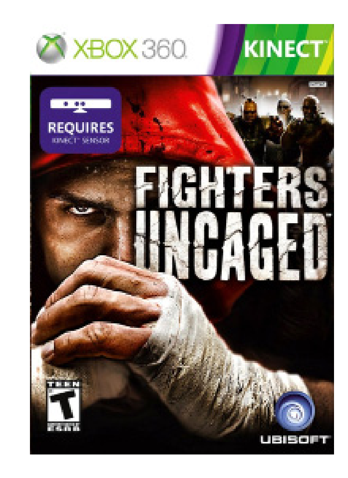
La verdad es que no todo es tan bonito como se ve desde fuera. El primer inconveniente que tiene Kinect es que se necesita un lugar amplio para poder jugar, si juegas solo necesitas mínimo 1,8 metros y si juegas con alguien más necesitareis 2,5 metros y la verdad no mucha gente dispone de ese espacio. También os puede pasar que la cámara no reconozca algunos movimientos cuando estos son algo rápidos. Pero para ser la primera propuesta de este estilo está muy bien y seguro que en un futuro cercano mejorará considerablemente. Es una apuesta arriesgada ya que la competencia con Wii y PS3 Move es muy fuerte, aunque al no utilizar mandos gana mucha comodidad y jugar es una experiencia nueva diaria al no estar acostumbrado a este tipo de tecnología. Kinect no es solo una forma de disfrutar de los juegos sino que es una tecnología que ha abierto la puerta a una nueva era de videojuegos. El futuro está aquí.







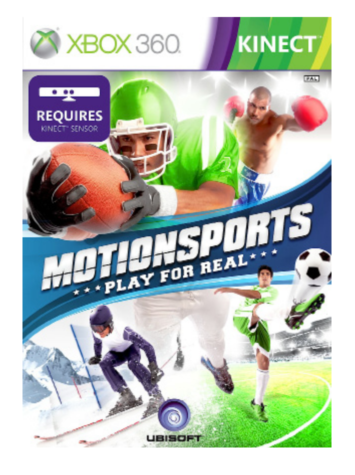




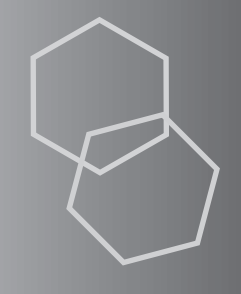












MARCA EN EL DESCUENTO CON FIFA 10

¿Cuántos goles habéis marcado en los minutos de descuento? Fijo que muchos y ¿Cuántas veces habéis escuchado el mismo comentario de Manolo Lama y Paco Gonzalez? Fijo que más veces todavía, pero seguro que no os habéis dado cuenta de este curioso apunte. Si marcáis un gol en el descuento, por ejemplo en el minuto 51, en el marcador veréis que es el minuto 45 y al lado los minutos que se han añadido de descuento (p.e. + 4). Si os vais a los datos del partido también os encontráis que habéis marcado en el minuto 45, pero si después de marcar el gol estáis pendiente del altavoz del campo escuchareis que el comentarista dice el minuto exacto en el que habéis marcado el gol (p.e. minuto 51).

FF14
PROVOCA UNA CAÍDA BRUTAL DE SQUARE ENIX

Por Cristina Usero

A causa de FF14, Square Enix ha tenido una perdida en sus ganancias del 90%, un desastre para la compañía, aunque ellos no dicen que sea por esto, si no que se han vendido menos consolas, por las grandes críticas que ha recibido el juego y por la adquisición de Eidos.



68.000 AÑOS JUGADOS AL CALL OF DUTTY

Activision nos ha ofrecido unos originales datos sobre una comparativo entre COD BlackOps y la vida real. Entre ellos que el número de jugadores que actualmente hay jugando a COD excede a poblaciones como Austria, Bélgica, Chile, Grecia, Irlanda, Portugal, Suecia y Los Países Bajos. Que el número de jugadores registrados supera el número de espectadores que vio el último capitulo de Lost (que fue todo un record en audiencia), supera la tirada auditada de revistas como Rolling Stone, Playboy y Maxim, y que con todos ellos se podría formas el tercer estado más grande de Estados Unidos. Desde su lanzamiento se han jugado más de 600 millones de horas de juego, lo que equivale a 68.000 años.



BRINDA CON COLORES

Brinda como nunca antes lo habías hecho con estas copas luminosas. Klimer ha creado estar originales copas que se iluminan cuando entra algún liquido dentro, y que se vuelven a apagar cuando se queda vacia. El tiempo de encendido es de unas 20 horas y la única pega es que no las podremos introducir dentro del lavavajillas, tendremos que lavarlas fuera. No son muy caras, y podemos elegir entre rojo, verde, lila, azul, dorado y blanco.



EL CAMALEÓN TAMBIÉN SE ADAPTA AL USB

Si estáis cansados de tener siempre el mismo usb, y queréis cambiar, compraros este USB con forma de camaleón.

Podéis pensar que bueno, es un gadget más como otro cualquiera, una figura original y punto, pero no es así, este curioso y extrañísimo gadget tiene "vida propia". Podéis colocarlos donde queráis ya que lleva un cable para enchufarlo mediante USB y esperar un rato... porque en el momento más inesperado comenzará a mover los ojos e incluso a veces sacará la lengua.

Con esto asuntareis a más de uno la primera vez, pero rápidamente estarán deseando de tener uno igual.



¿CUÁNTAS BACTERIAS TIENE TU TECLADO?



Aunque no os lo creais, las bacterias que hay dentro de un teclado que usamos a diaria, pueden superar fácilmente a las que nos encontramos en asiento de un inodoro de uso público. Pegasus Lab, un laboratorio sueco, han indicado que tras analizaras varios teclados, han encontrado microorganismos y que estaban infectados con más de 30.000 bacterias por centímetro cuadrado. Esta cantidad supera de manera descomunal las encontradas en un inodoro de uso normal, ya que ni siquiera alcanzan las 130 bacterias por centímetro cuadrado. ¿Por que decimos eso? Bueno recientes estudios realizados por el laboratorio de origen sueco Pegasus Lab indican que el teclado de una computadora resultó guardar microorganismos y estar infectado con una cantidad de 33 mil bacterias por centímetro cuadrado.

HOGGER EL ASESINO MÁS SANGUINARIO DE AZEROTH

Para el que no lo sepa hasta el Cataclismo, Hogger era el personaje enemigo que más vidas a arrebatado, ¿Cuál es el motivo? Pues está muy claro, mucha gente comienza en el Bosque de Elwyn a levear, y muy confiado en que es capaz de matar a todos los enemigos de su mismo nivel ataca a Hogger, el primer élite que conocemos dentro del juego, y para nuestra sorpresa en poco más de 2 golpes acaba con nosotros. Pues ahora Hogger, ha sido capturado y llevado a la prisión de Ventormenta, y como Rey de gnolls, será nuestro enemigo más poderoso dentro de esta mazmorra.





SERÁS UN DICTADOR, UN INTELECTUAL, COMUNISTA O UN SOCIALISTA ENTRE OTROS, TODO DEPENDE DE TI

POR JOSE M. ALCARAZ

Por fin ha salido la expansión de Trópico: Absolut Power o poder absoluto en español, y FX Interactive ha tenido el acierto de sacar una edición coleccionista de Trópico que incluye todos los juegos de esta saga con sus respectivas expansiones, incluyendo por supuesto esta última.

Gráficamente está muy bien conseguido, dado que podemos acercar la cámara hasta nivel de calle y ver a nuestros convecinos pasear por la misma o yendo a trabajar, por lo mismo podremos ver con bastante detalle los edificios que vayamos construyendo, y si alejamos la vista podremos ver toda nuestra isla con mucha nitidez. Respecto a la música, resulta un tanto repetitiva pues no disponemos de una gran variedad de canciones, lo que nos deja pasado un tiempo solo dos opciones, jugar sin ella o po-



ner nuestro reproductor con la música que nos guste a nosotros. También destacar los comentarios ingeniosos de la radio, que resultan muy divertidos, lo malo es que al igual que la música no son muy variados.

Cabe decir que el juego está completamente en español, o más bien en latino puesto que estamos en el trópico ;)

El juego también trae un completo tutorial que nos enseñará todo lo que necesitemos para desarrollar nuestra isla, pero no os confiéis pues estos tutoriales son fáciles y una vez que empecemos con el juego propiamente dicho no resultará tan sencillo, sobre todo con el tiempo limitado que tenemos en las campañas, aunque siempre podremos repetirlo por si se nos olvida como hacer algo.

Respecto a las campañas, el propio juego nos irá dando pistas de lo que tendremos que hacer en cada isla (aunque por supuesto podemos desactivarlas si no las queremos pero no

>>











es muy recomendable). A destacar es la forma en que vienen dada las pistas, todas ellas con frases ocurrentes que nos distraerán de la monotonía que tienen todos los juegos de estas características una vez que llevamos unas horas de con ellos.

Pero no todo será sencillo pues dependiendo de nuestra gestión y de lo contento que tengamos a nuestro pueblo podemos ser víctimas de atentados, ataques de rebeldes, revueltas, insurrecciones, ataque de ovnis… así como tornados y huracanes que obviamente ocurrirán cuando tengan que ocurrir. Aunque en las partidas simples todo esto podremos controlarlo al crear la isla, lo que implicará la dificultad de la misma.

CONCLUSIÓN

Un buen juego de estrategia y construcción que nos tendrá entretenidos durante un buen número de horas, además de poder compartir nuestras islas y de poder jugar online con lo que las horas de juego se pueden incrementar considerablemente.





TRÓPICO EDICIÓN COLECCIONISTA



GÉNERO:
ESTRATEGIA/ CONSTRUCCIÓN
DISTRIBUIDORA:
FX INTERACTIVE
PLATAFORMA:
PC

Gráficos



Jugabilidad



Sonido



Historia



Traducción

9.9

Creative Future
Revista gratuita de videojuegos

PRINCIPAL FACEBOOK GAME TWITTER YOUKIOSKE MAZOHYPE BLOGGER

Elder Scrolls V Skyrim HD.wmv

PUBLICADO POR BIBI EL LUNES 13 DE DICIEMBRE DE 2010 0 COMENTARIOS

Elder Scrolls V Skyrim HD.wmv

CREAMOS EL BLOG COMO VÍA ADICIONAL A TUENTI, FACEBOOK, Y DEMÁS REDES SOCIALES, PARA QUIENES PREFIERAN SURFEAR EN LA RED DE BLOGS, QUE TAMBIÉN NOS PUEDAN SEGUIR DESDE AQUÍ

Creative Future en youtube

red dead redemtion Undead Nightmar

Echar un vistazo a este vídeo -- Need for Speed SHIFT 2 Bootflow http://t.co/mMJ4VDI vía @youtube 3 days ago

Follow me on Twitter

Buscar este blog

Creative Future Nº5
Creative Future Nº4
Creative Future Nº3
Creative Future Nº2
Creative Future Nº1

World of warcraft Cataclysm Before and After

PUBLICADO POR BIBI EL MIÉRCOLES 8 DE DICIEMBRE DE 2010 0 COMENTARIOS

World of warcraft Cataclysm Before and After

0:00 / 1:56

Publicado por Bibi en 19:55 0 comentarios

SplatterKill III v2





Conviértete en el mejor

Patrician IV, un juego esperado por muchos después de años sin novedades al respecto. Como ya sabemos, el objetivo principal de dicho juego es el de convertirse en uno de los mejores mercaderes de todas las ciudades y conseguir ser intocable en la flota marítima. Todo comenzará cuando el protagonista nos cuenta la vida de su abuelo, y como éste, seguirá sus pasos. Al empezar tendremos una cantidad de dinero y tendremos que ponernos manos a la obra. Todos los pasos que elijamos serán importante para nosotros, para nuestra reputación, las consecuencias que obtengamos. El sistema en si es complejo, ya que tendremos que tener un buen ingenio a la hora de vender, comprar en otros lugares. El comprar, construir edificios será un objetivo principal a la hora de conseguir reputación. De hecho, la historia en si, es simple, sin contar mucho, todo se basa en eso, en comerciar, construir, batallas navales. Algo que a lo mejor al final se hace un poco monótono, y que se hecha en falta alguna novedad de vez en cuando. Los gráficos en general son

POR CORAL VILLAVERDE







buenos, sin embargo carece en algunas cosas. En los edificios principales, como por ejemplo el Ayuntamiento, la Oficina, podemos ver que están bien cuidados, detallados, sin embargo, las casas, lo general pasa desapercibido. La ambientación en si, los cambios de tiempo, las sombras, están cuidados, aunque carece de sentido todo lo que hay alrededor de la ciudad, el campo por ejemplo, que al no tener que trabajar en ellos por así decirlo, no nos damos cuenta ni de que existe casi. Resaltar que podemos ver la ciudad desde distintos ángulos, dejándonos apreciar más el lugar donde nos encontramos, así podremos observar mejor los cambios que se realizan en nuestra ciudad. Las misiones y algunos cargos solo podremos obtenerlos cuando subamos de nivel haciendo hechos, por lo que es constante las rutas que elijamos. Cuanto más hagamos, más su-



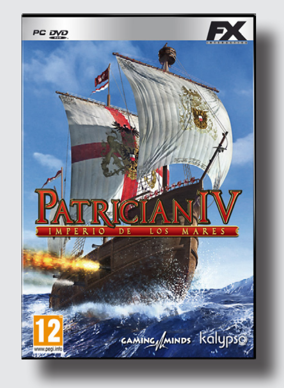




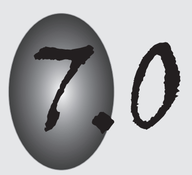
biremos de nivel. Algo que es normal en este tipo de juegos.

CONCLUSIÓN

Finalmente podríamos decir que Patrician IV cumple con su finalidad a la hora de que tengamos que quemarnos por así decirlo la cabeza pensando como dirigirlo todo. Un juego que tiene bastantes horas que echar, por lo que tendremos disfrute seguro por un tiempo. Sin embargo, se echa en falta algo nuevo en algunos momentos para salirse de lo lineal y enseñarnos algo habría estado bastante bien.



PATRICIAN IV



GÉNERO:
ESTRATEGIA
DISTRIBUIDORA:
FX INTERACTIVE
PLATAFORMA:
PC

Gráficos



Jugabilidad



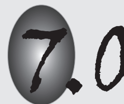
Sonido



Historia



Traducción



COMUNIDAD ⇄ GAME

→ **Las noticias más interesantes del momento,**

divertidos **minijuegos** con los que entretenerte durante horas, **análisis de los juegos** más actuales, los mejores **vídeos** en alta calidad, un **foro** en el que dar rienda suelta a tus opiniones y poder **compartirlas** con todos los usuarios…

Todo esto y mucho más te espera en la **Comunidad GAME.**



¡Entra y diviértete !



nail'd

Si tuviéramos que definir este juego con sola una palabra lo tendríamos claro: Velocidad

Por Bibiano Ruiz

KNail'd es hoy en día el juego más rápido de carreras del mundo, y es una muy buena alternativa para los amantes de las carreras extremas, ya que este juego nos presenta una innovadora verticalidad y unos saltos de vértigo a la máxima velocidad, durante todo el juego tendremos una sensación constante de velocidad al límite.

Durante el juego recorreremos más de quince circuitos donde nos encontraremos con cientos de obstáculos, repartidos en cuatro localizaciones:

MEDITERRÁNEO: Un entorno con paisajes rocosos del sur de Europa y ruinas, inspirados en Grecia y Roma.

PARQUE NACIONAL DE YOSEMITE: Famoso por sus muros empinados de granito, sus cataratas y enormes árboles,



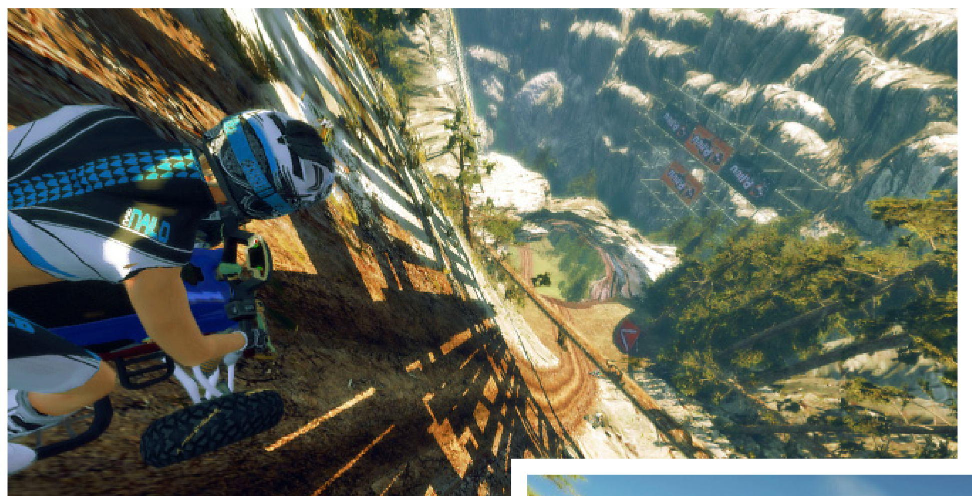
en Sierra Nevada, California.

LA CORDILLERA DE LOS ANDES: Más de 9000 kilómetros de paisajes montañosos desde clima ecuatorial hasta zonas polares y desérticas. Costa Oeste de Sudamérica.



DESIERTO DE ARIZONA: Situado al suroeste de EEUU. Montañas y mesetas, y como no competiremos en el Gran Cañón. Durante el juego lo importante serán nuestros reflejos, la táctica que usemos y sobre todo nuestra habilidad de salto, ya que como hemos dicho es un juego muy rápido, y un solo movimiento en falso y nuestra moto saltará por los aires. Tendremos la posibilidad de competir con ATV's y motos de Cross, y personalizar tanto nuestro vehículo como nuestro piloto, aunque tendremos que jugar más de una carrera para ir desbloqueando las opciones de configuración.





La clave está en el acelerador





Conduce tanto en tierra como en el aire

El equipo de desarrollo ha hecho muy bien su trabajo en lo respectivo al entorno gráfico, todo está diseñado al más mínimo detalle, desde los árboles y vehículos hasta los trozos de madera que dejamos cuando caemos sobre alguna plataforma, e incluso si tenéis la desgracia de caer por un barranco vuestro piloto sacará su paracaídas y dejará la moto volar, aunque esto no quita que finalmente os penalicen.

Con cada carrera ganada iremos desbloqueando nuevos circuitos y nuevas ligas, no habrá forma de acceder a todos a no ser que ganemos en los anteriores, aunque si te dejan pasar de liga completando algunas de las carreras anteriores pero no te obligan a terminadas todas las carreras para pasar al siguiente.

Para jugar simplemente necesitaremos dos botones (más el joystick claro está): el botón de acelerar y el de acelerar más, si, es así de claro, con uno corremos y con el otro hacemos uso de la nitro para duplicar nuestra velocidad, os aconsejo que probéis a crear o jugar en algún circuito con nitro sin límite, vais a ver lo que es correr.

El juego incluye un banda sonora que nos hará vivir más a fondo nuestro juego, una BSO con temas exclusivos de las leyendas del metal, como pueden ser Raymond Herrera y Christian Olde Wolbers (Fear Factory,





Arkaea), Pat Lachman (Damageplan), Wayne Static (Static X), Jamey Jasta (Hatebreed), Stephen Carpenter (Deftones), Jed Simon (Strapping Young Lad) y John Boecklin (DevilDriver).

CONCLUSIÓN

Nail`d es juego de carreras recomendado para todos los públicos, ya sean aficionados a los juegos de coches y de motos o a ninguno, porque es un juego bastante atractivo para pasar un buen rato de diversión y de tensión; y además gracias a la gran cantidad de circuitos nos puede durar muchas horas.



Adrenalina sin límites con Nail'd

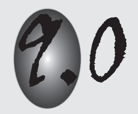


NAIL'D



GÉNERO:
CARRERAS
DISTRIBUIDORA:
KOCH MEDIA
PLATAFORMA:
XBOX, PS3

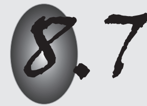
Gráficos



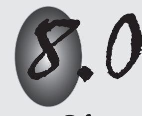
Jugabilidad



Sonido



Historia



Traducción





Todo comienza tras la caída de Aziraal, el dios del fuego, cuando Gandohar, señor oscuro, casi logró su objetivo, romper el equilibrio entre los elementos.

Por Jose Mª Alcaraz

Gandohar se da cuenta del poder que supondría controlar totalmente los poderes oscuros, y empieza a utilizar la trampa de Aziraal que Kyra, la descendiente de los Huérfanos, lleva en su interior. A pesar de llevar sangre divina, Kyra no puede soportar la presión. Con Antaloor en sus garras, Gandohar urde un nuevo plan desde su fortaleza de Oswaroth; pero aún hay unos pocos que se enfrentan al tirano con la esperanza de desequilibrar la balanza a su favor: la lucha por Antaloor continúa…

Cinco años después de los trágicos acontecimientos el héroe, nuestro personaje, está preso en las mazmorras del castillo de Gandohar. Las esperanzas de salvar a su hermana se han desvanecido junto a su libertad; pero justo cuando la desesperación amenaza con dominarlo, llega un rayo de luz donde solo había oscuridad. Un clan de orcos han organizado un equipo de rescate para salvarlo y permitirle regresar

Si no eres bueno con la espada usa tu arco e incluso la magia



a un país profanado por el mal. A partir de aquí, iniciaremos un viaje para arrojar luz sobre el oscuro pasado de Gandohar y así, tal vez, descubrir un punto débil en la defensa nuestro enemigo.

Con una historia de película comenzamos nuestras andanzas por Antaloor. Primero deberemos escapar del castillo en el cual estábamos presos, aunque gracias a la ayuda de los orcos no nos será nada difícil. Destacamos que Two Worlds 2 incluye un tutorial muy bueno, con el que nos mostraran todas las armas y todas las combinaciones posibles de ataque que tenemos a nuestro alcance, pelear con espada, lanzar varias flechas a la vez con nuestro armas, dominar el arte de la magia,…

Será importante que durante el juego usemos nuestro árbol de habilidades para elegir uno de los roles disponibles: ladrón, guerrero, mercader, arquero, nigromante o mago, y si esto fuera



poco podré crearnos un persona bi-clase combinando varios árboles de talentos, aun está claro que no seremos un experto en ninguno de ellos, pero si nos defenderemos en los dos clases.

También dispondremos de un elemento especial, llamado Oculus, que es el aura etérea de un ojo sin cuerpo que se desli-



Two Worlds 2 nos llega traducido completamente al castellano

za de modo invisible por el aire bajo nuestro control y gracias al cual podremos conocer parte del terreno que aún no hemos visitado. También tendremos la posibilidad de crear nuestras armaduras y armas, usando materiales básicos en nuestras armas. TW2 es un juego RPG muy completo, y serán pocas las opciones que no encontremos dentro de él, como hemos comentado seis clases distintas que tenemos la posibilidad de mezclarlas, cientos de armas y armaduras, que al combinarlas con otros materiales aumenta el número en una gran cantidad, diferentes modos de transporte: teletransporte, caballo, barca o hechizos de teletransporte, unas cuantas áreas secretas que tendremos que ir descubriendo, y muchos puzles y acertijos que nos harán gastar bastante tiempo en resolverlos.

El juego esta subtitulado al castellano, aunque como en la gran mayoría de juegos de rol el idioma principal es el inglés y las voces están en versión original. Tal vez, este sea unos de los grandes fallos del juego, y es que a la hora de escuchar las conversaciones, los personajes simulan están hablando pero las voces no vas a la velocidad, ni acorde con lo que estamos escuchando. Respecto a los gráficos podemos decir que están muy conseguidos, y han logrado que sean pocos o





ninguno los fallos que se pueden ver. También han intentado que la historia se desarrolle en muchos lugares distintos y que pasemos por todo ello para que no se nos haga muy repetitivo el mapa. Viajaremos por costas, desiertos, por la sabana, bosques, regiones orientales, y hasta por pantanos.



CONCLUSIÓN

TW2 es un juego realmente grande, y posiblemente uno de los mejores RPG's que ha salido este año por su gran variedad de opciones y por el cuidado que han tenido a la hora de diseñarlo. Si queréis dedicar muchísimas horas a este género que tanto nos gusta, y disfrutar de un personaje creado completamente a nuestro gusto no dudéis en probar Two Worlds 2



TWO WORLDS 2



Género: *RPG*
Distribuidora: *KOCH MEDIA*
Plataforma: *PC, XBOX360*

Gráficos



Jugabilidad



Sonido



Historia



Traducción



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

¿Policía o Ladrón?

Por Bibiano Ruiz

En otro número más vuelven los juegos de carreras, y aunque está vez analizaremos un juego desarrollado por Criterion Games y distribuido por Electronic Arts: Need For Speed Hot Pursuit.

Velocidad, y grandes escenarios son dos de los puntos fuertes de este juego, ya que volvemos a jugar en Seacrest Country, la ciudad que teníamos en la anterior entrega pero mucho más grande para darnos la posibilidad de hacer unas carreras más largas y pudiendo disfrutar de sus preciosos paisajes. No muy lejos de esto se queda el renderizado de los coches ya que también han dedicado mucho tiempo a ello y han conseguido que sean realmente dignos de admirar.

Como no, tendremos que elegir entre ser perseguidores o perseguidos. Elegir un bando será importante para el modo de juego, la finalidad de la persecución y sobre todo para el tipo de armas de las cuales dispondremos para acabar con nuestros archienemigos. Algunos de los dispositivos serán: los emisores de pulsos electromagnéticos,



barreras de pinchos, ayuda de helicópteros y el turbo, aunque tendremos muchos más para usar. Correr muchas carreras será necesario para ir desbloqueando el contenido extra: nuevos vehículos y dispositivos.

También al elegir un bando nos restringimos a un tipo distintos tipos de carreras: carreras contrarreloj, persecuciones, etc...

Para ganar lo importante no será solo tener el coche más rápido, ya que la IA de tus contrincantes es muy elevada e intentarán por todos los medios que tú seas el perdedor, por lo que tendremos que abusar en todo momento de nuestra agresiva conducción y crear estrategias con las que acabar con los demás. Es un juego que con poco tiempo podremos aprender a jugar bien, aunque eso no quiere decir que lleguéis nunca a ser los mejores porque el juego está preparado para que siempre tengamos rivales dignos de nuestra forma de jugar.

En este juego se nos presenta una revolucionaria red social: Need for Speed Autolog, con la cual en todo momento sabremos el estado de nuestros amigos, pudiendo comparar los resultados que han obtenido en tiempo real.



Además, de esto tendremos de formas de jugar partidas online:

HOT PURSUIT: Este modo será parecido al anterior, pero ahora seremos dos equipos de cinco componentes en vez de uno, pero ten cuidado porque… aquí no tenemos "amigos", en cualquier momento una trampa para evitar ser capturado puede ser una trampa para que te capturen a ti.

CARRERA: Nuestro único objetivo será llegar los primeros a la meta, y eso sí, sin usar ningún tipo de arma.



CONCLUSIÓN

Need for Speed Hot Pursuit está totalmente en castellano, y esto es algo que agradecer porque en todo momento escucharemos por la radio de nuestro coche como van nuestros rivales y por donde anda la policía.

Concluimos diciendo que Need for Speed Hot Pursuit es otro juego necesario para lista de juegos de carreras; no nos encontramos ante un simulador de conducción pero si ante un arcade que nos dejará jugar con nuestra imaginación, destrozar a nuevos rivales y que nos olvidemos de que el coche trae freno para alcanzar las más altas velocidades en espectaculares carreras de acción y velocidad.



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT



GÉNERO: *CARRERAS*
DISTRIBUIDORA: *ELECTRONIC ARTS*
PLATAFORMA: *PS3, PC*

Gráficos



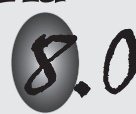
Jugabilidad



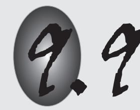
Sonido



Historia



Traducción



GOLDEN SUN: DARK DAWN ES UN JUEGO IMPRESCINDIBLE PARA TODOS LOS FANS DE LOS RPG

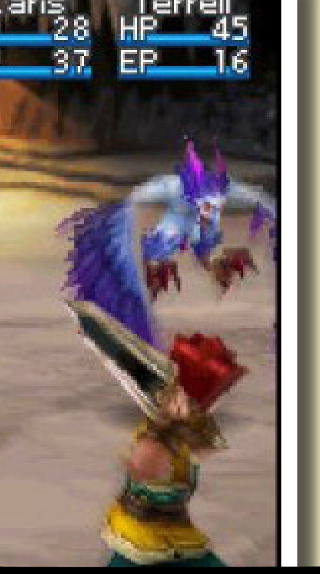
Por Alvaro Naranjo

Siete años hemos tenido que esperar para que Camelot y Nintendo volvieran a traernos otra entrega de una de las sagas de rol más amadas y emblemáticas, no sólo de las portátiles de Nintendo, me atrevería a decir de la historia. A pesar de tener sólo dos capítulos anteriores, ambos lanzados entre 2002 y 2003 y en Game Boy Advance, un sistema de combates típico pero con un añadido tan especial como los djinns, una historia muy buena con personajes llenos de carisma, y detalles como las invocaciones o la banda sonora, han hecho que la espera se haya hecho muy larga. Cuando algunos ya habíamos perdido la esperanza de volver a ver a Hans y Garet en acción, el anuncio del juego en el E3 de 2009 nos devolvió toda la alegría y nos trajo viejos recuerdos.

Ahora ya podemos disfrutar del juego, y sinceramente, la espera ha merecido la pena. Para los que desconozcan la saga, Golden Sun nos sitúa en Weyard, un mundo donde la alquimia ha permanecido sellada durante siglos debido al mal uso que se le daba, y un grupo de personas decide encender los cuatro faros elementales, lo cual



desataría el Sol Dorado y restablecería el poder de la alquimia. Ésta se divide en cuatro elementos: tierra, viento, agua y fuego. Una serie de sucesos ocurrirán, que serán los que transcurren durante los primeros dos juegos. Mejor que los probéis vosotros mismos, así disfrutaréis al máximo de esta entrega. Treinta años después de los acontecimientos de los juegos anteriores, da comienzo Golden Sun: Oscuro Amanecer. Volveremos a encontrarnos viejos conocidos como Hans y Garet, parientes de otros conocidos (como la hija de Iván), y otros personajes presentes en las dos primeras entregas como el árbol Tret, o el pirata Briggs. El juego explota al máximo el poder de la Nintendo DS. Cinemáticas con el propio motor del juego, cambios y giros de cámara acercándose constantemente a los personajes o mostrándonos partes del entorno para disfrute personal, como una puesta de sol sobre un puente o un horizonte que tendremos que alcanzar como sea.





La historia, al igual que en los anteriores, mantiene una calidad impecable. De tener entre manos un pequeño reto, a plantarnos ante una situación caótica, y cuando queramos pensar lo que ha ocurrido entre medias, nos daremos cuenta de que hemos recorrido infinidad de lugares, hemos realizado infinidad de puzles, y aún nos queda mucho trabajo por delante. A pesar de haber transcurrido treinta años entre los anteriores y éste, el entramado de historias se ve realizado con un cuidado especial. No olvidaremos a los viejos conocidos, y los nuevos nos dejarán huella para que no nos olvidemos de ellos. El sistema de combates sigue la mecánica de siempre, con combates por turnos, con magias (psinergía) que se irá recuperando sola según caminemos, invocaciones mediante los djinns, y por supuesto, combate físico con espadas, hachas, bastones, etc. Cada uno de ellos con sus ataques especiales correspondientes. Los combates aleatorios según vayamos avanzando en la historia serán más numerosos, pero por suerte no son demasiado numerosos y permiten avanzar por el mapa sin aburrirse. Eso sí, escapar es complicado, por lo menos escapar sin rasguños, por lo que nos tocará luchar casi siempre, o sufrir las consecuencias de nuestra cobardía.

Para los no conocedores de la saga, un djinn es una pequeña criatura de aspecto simpático y ojos saltones, que unas veces se unirán de forma amistosa, y otras tras luchar con ellos,y cada uno de ellos nos proporcionará un ataque especial. >>

La historia está tramada de una manera impecable con los anteriores

Unos curan, otros reviven, otros hacen daño al rival. Una vez usados, pasan a estar preparados. En este estado, debemos ir acumulándolos, ya que al cuantos más usemos al mismo tiempo, podremos emplear una invocación más poderosa. Es decir, las invocaciones nos las marcan el número de djinns que tenemos preparados en ése momento. Una vez realizada la invocación, hay que dejar que estas pequeñas criaturas descansen un turno, y después, podemos volver a usarlos y dejarlos preparados. También podemos prepararlos antes del combate, por si preferimos empezar directamente con las invocaciones.

Pero los djinn no son sólo poder e invocaciones. Al moverlos entre nuestros personajes, en función del elemento del que sean los djinn y los personajes, las clases de éstos cambiarán y las magias que podrán usar son distintas. Algunas son fijas, como las de Mover, Agarra, Torbellino, etc. Pero hay otras que sólo podremos usar si tenemos la combinación de djinn correcta asignada a un personaje. Es por eso que los djinn juegan un papel fundamental en el juego, sumándole un toque estratégico a la típica lucha por turnos.

En esta entrega tenemos una djinnipedia y un diccionario con todos los nombres de los djinn, personajes y lugares que visitemos o que estemos por visitar, para que podamos hacer memoria, o los que no conozcan el juego que puedan enterarse de quién es quién, y cuál es cada lugar.

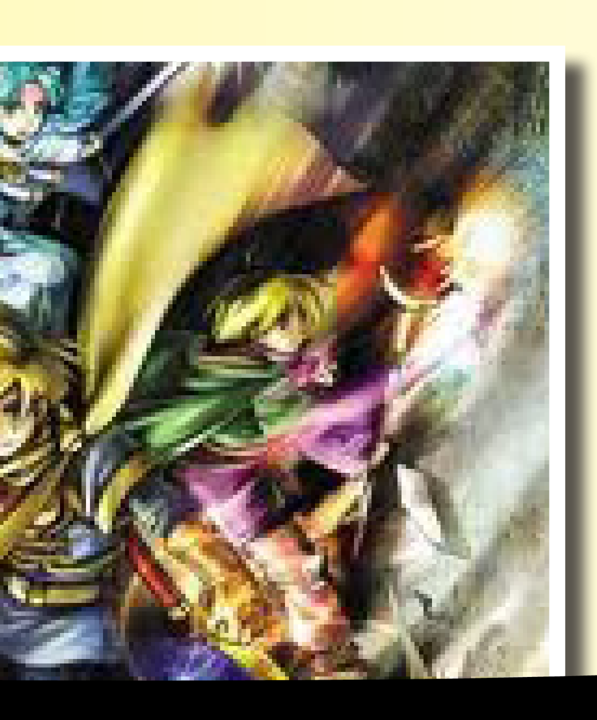
La banda sonora es impecable. Algunos efectos sonoros del menú o durante el juego nos recordarán a las anteriores entregas, pero es uno de esos juegos que merece la pena jugar con el volumen puesto, ya que a pesar de no ser sonidos demasiado complejos, se adaptan a cada ciudad y a cada entorno a la perfección. Los personajes, como siempre, no hablan, pero el texto está traducido al cien por cien al castellano. En cuanto a duración, por cuestiones laborales no he tenido tiempo de acabarlo, pero tras veinte horas de juego de explorar al cien por cien las mazmorras y los pueblos, veo que aún me queda mucho por delante, igual otras quince o veinte horas, por lo que unas 30-40 horas de duración no se las quita nadie, eso siempre que no necesite levelear antes de enfrentarme a algún combate fuerte. El número de Djinn es superior al de cualquier otra entrega, rondando los 15 por elemento, y será fácil llegar a desesperarnos intentando conseguir algunos, pero mejor darle un poco a la cabeza para poder contar luego con más ayuda en las partes



avanzadas del juego, que falta hace. Aun así, se ha hecho todo un poco más fácil, o es la sensación que me da tras haber completado los dos primeros, a nivel de enemigos, de conseguir dinero y equipamiento, y los puzles. Algunas mazmorras llegan a hacerse tediosas, al igual que alguna que otra conversación, pero las ganas de saber qué nos espera después de cada puzle y cada mazmorra nos ayuda a completarlas lo antes posible para seguir avanzando.

CONCLUSIÓN

Las únicas pegas que puedo ponerle al juego, un mundo más realista, donde se haga de día y de noche continuamente, no sólo en momentos puntuales, cuando lo pida el guión. Algunas mazmorras pecan de aburrir por el exceso de puzles que concentran, o porque nos hacen dar demasiadas vueltas sobre el mismo punto. Alguna conversación también se hace larga, y el principio del juego no es precisamente entretenido, aunque gracias a la música de fondo y al resumen que hace de la historia que precede a Golden Sun: Dark Dawn, se perdona la lentitud del inicio. Eso sí, una vez empiezas a jugar, cuesta desengancharse. Es un juegazo en todos los aspectos. Llega al máximo que podía dar de sí la Nintendo DS gráficamente, tiene una banda sonora que permite jugar con el volumen al máximo sin sufrir por nuestros oídos, la historia está perfectamente tramada con los anteriores, y en resumen, es un juego que toda persona que disfrute mínimamente de un RPG debería tener en su estantería, y creo que lo digo por primera vez desde mi que empecé en Creative Future, es un Must Have en toda regla y con la 3DS a la vuelta de la esquina, es la mejor despedida posible para la Nintendo DS.





GOLDEN SUN: DARK DAWN



GÉNERO: *RPG*
DISTRIBUIDORA: *NINTENDO*
PLATAFORMA: *NINTENDO DS*

Gráficos 9.5
Jugabilidad 9.0
Sonido 8.5
Historia 9.0
Traducción 9.5

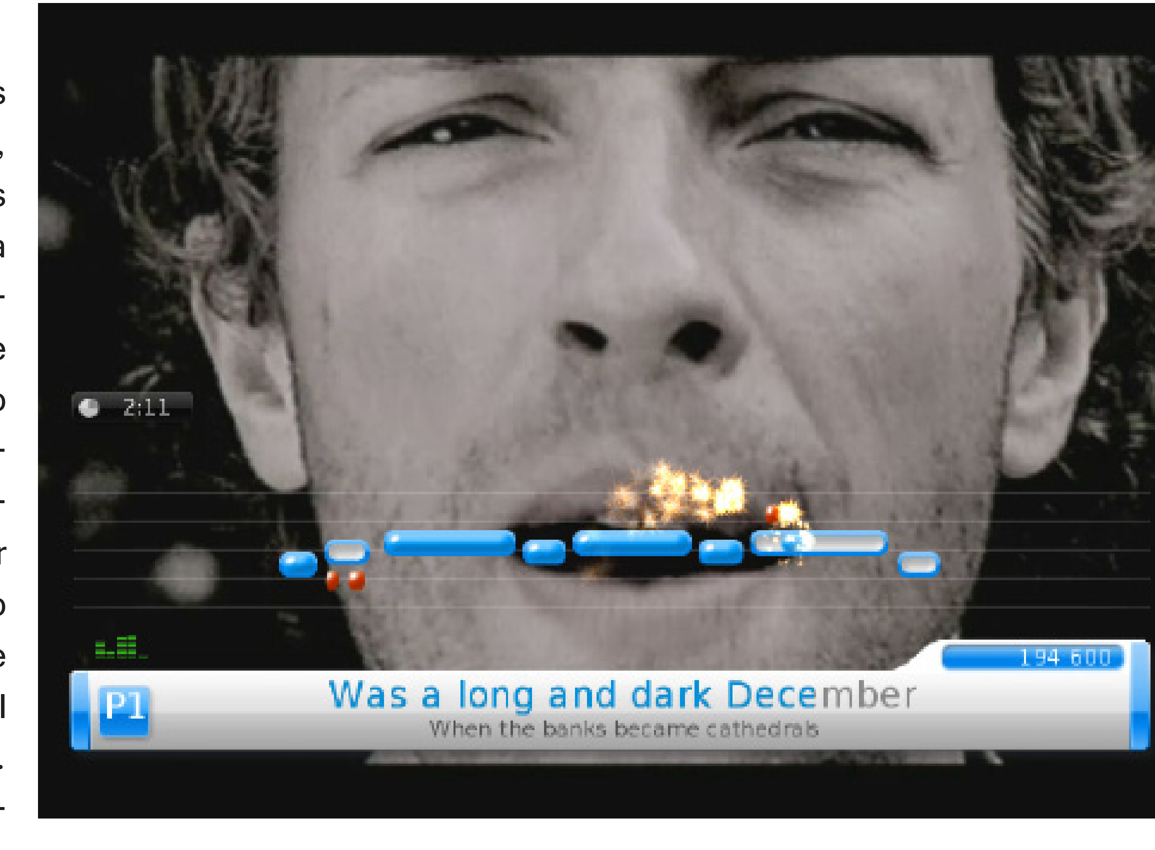


Si te cansas de las canciones de siempre visita U-Store

POR CARMEN Mª RUIZ

U-sing vuelve con una segunda parte y renueva su repertorio con 35 nuevas canciones nacionales e internaciones entre las que se incluyen éxitos como "bad romance" de Lady Gaga, "Esclavo de sus besos" de David Bisbal, "Beak your heart" de Taio Cruz, "Release me" de Agnes y David Guetta y Kelly "When love takes over" de Rowland junto a otros temas a recordar cómo O-zone y su "Dragostea din tei". Esta edición de U-sing, nos trae varios modos para cantar, donde podremos hacerlo con nuestros amigos o solos, entre ellos, el modo Dúo, donde dos personas rivalizaran por ganar más puntos que su contrincante, Dueto, para que compartamos una canción entre dos, y modo Batalla, el modo más divertido a mi parecer, ya que la misión de uno de los dos será cantar lo mejor posible y la del otro impedir

que esto sea así, cantando tonos que desafinan con la canción, realizando movimientos de las letras, achicando la letra de la canción, cortar el sonido y muchos más, fijo que aquí más de uno lo pasará en grande viendo como su amigo suda intentando cantar una canción. Este último modo sea tal vez la mayor novedad que incluye este juego y posiblemente una opción que hará que mucha gente se suba al carro del karaoke con U-sing 2. Si te cansas de cantar, tenemos el modo gramola, en el cual se irán reproduciendo los videoclips pero en vez de con las voces originales, con nuestras voces una vez hayamos cantado esa canción.



Si después de todo esto te has quedado con ganas de más, a través de U-STORE podremos descargar más canciones de nuestros artistas favoritos incluso cd´s completos, incluyendo una amplia variedad de canciones nuevas.

Si eres un aficionado al karaoke y quieres disfrutar de los últimos éxitos en tu wii, o simplemente te gustó U-SING, te recomendamos U-SING2. Un juego para no aburrirte y pasártelo en grande con tus amigos.¡¡Corre a tu tienda más cercana y píllatelo!!





DENTRO DEL SISTEMA

Con la entrega de la película Tron, nació también el videojuego basado en esta, y como siempre se ha dicho... ¿Están a la altura los juegos que salen a la luz gracias al estreno de la película?

POR CORAL VILLAVERDE

Comenzaremos usando a Beta, un programa que se encuentra dentro de un ordenador junto a otros programas, que intentarán hacernos la vida imposible. Los programas son representados como figuras humanas que llevan unos trajes acordes con la estética del mundo que les rodea. Nuestro objetivo será competir en todos los videojuegos que hay dentro del sistema, consiguiendo logros. En sí, la historia es floja y simple, algo que sin duda podría haberse exprimido un poco mejor y sacarle más partido, ya que el mundo de Tron en si es bastante curioso y tentador.

Como ya vemos, la estética es totalmente futurista y a la vez no muy compleja. Todo está basado en oscuridad y ciertas partes que resaltan con colores luminosos, una combinación bastante acertada. Sin

embargo se queda un vacio, sin vida, y a los pocos minutos dejamos de darle importancia.



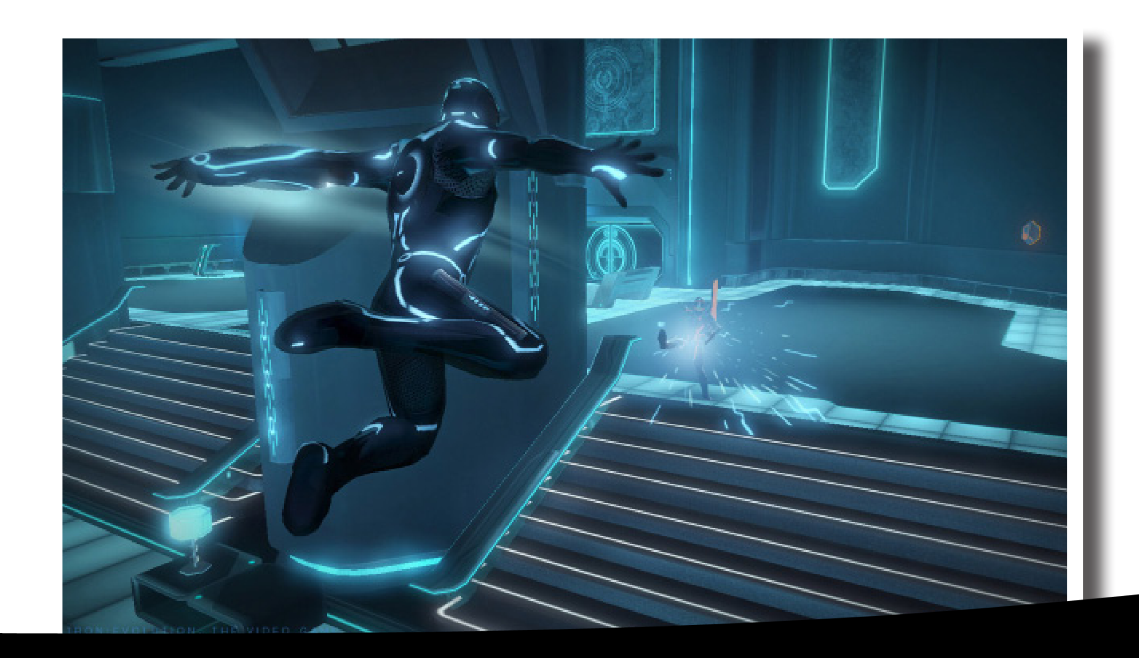
El sistema del juego se basa en diferentes minijuegos que tendremos que quedar en las primeras posiciones para conseguir más puntos para poder seguir avanzando. Algo que simplemente en el transcurso a medida que jugamos se hace monótono.

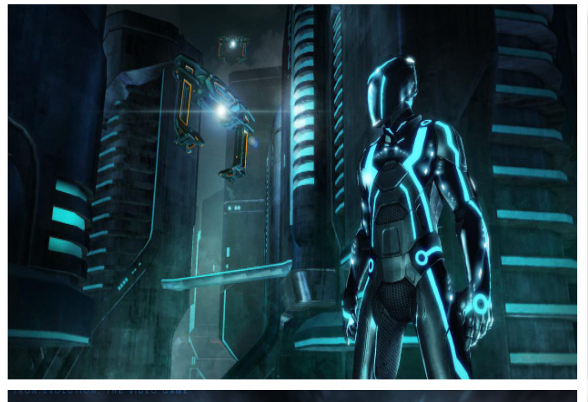
Los minijuegos en general están bien. Uno de ellos por ejemplo, será el uso de las famosas motos de luz, en la que se queda algo corta de desarrollo, ya que solo se basa en llegar primero usando en ciertos puntos el botón de sprint. Eso sí, las motos podrán saltar, lo que nos servirá para coger objetos y poder usarlos. Otro de los minijuegos es avanzar a lo largo de un recorrido, basado en derrotar a otros programas que aparecerán en el trayecto y superar los obstáculos que aparezcan. Tendremos con nosotros una especie de disco con el que atacaremos.

También estaremos en una habitación encerrados, donde tendremos que luchar contra un número de programas, el objetivo es aguantar los ataques y quedar el último en pie. El pirateo se basará en tener que colocar adecuadamente los colores correspondientes que nos aparecen antes de un tiempo.

Aparte de las motos de luz, usaremos un tanque, en el que tendremos dos objetivos, o bien destruir a los otros tanques o llegar hasta un punto concreto, donde tendremos que impedir que los otros pasen. Como vemos, los minijuegos que se ofrecen son clásicos del mundo del videojuego y que pueden entretener, pero que, dado el mundo en el que vivimos actualmente nos resultaran aburridos cuando llevemos dos o tres etapas haciendo lo mismo.

>>











Se echa en falta más variedad y complejidad que nos haga calentarnos más la cabeza. La banda sonora es algo que no destaca pero que tampoco se queda atrás.

Aparte del modo historia, tendremos el modo multijugador y partida rápida. El multijugador servirá para jugar a diversos minijuegos con alguien cercano, para pasarlo bien y la partida rápida solo servirá como modo de entrenamiento.

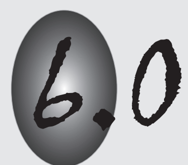
Los gráficos son un poco simplones, lo que hace que tengamos la sensación de que falta algo.

CONCLUSIÓN

Podríamos definir este título como un videojuego que podría haber sido algo mucho mejor, algo que pudiese llamar la atención y usar mejor los medios tecnológicos que disponemos actualmente, pero que se ha quedado en algo simplón.



TRON: EVOLUTION



GÉNERO:
AVENTURA
DISTRIBUIDORA:
SONY
PLATAFORMA:
PSP

Gráficos



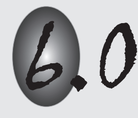
Jugabilidad



Sonido



Historia



Traducción



TODO EL MUNDO MERECE TENER SU PROPIO EQUIPO DE FÚTBOL

Resumen

0 - 1	Jan Moons	6'
0 - 2	Bruno Bagão	30'
0 - 3	Nuno Vieira Dias	41'
0 - 4	Bruno Bagão	61'
0 - 5	Lucien Zurbuchen	83'
		84'
		86'
	Angel Mora	80'
	Lucien Zurbuchen	35'
		70'
	Bruno Bagão / Stefano Vieri	75'

España » XI.3991

Liga: XI.3991 (199981)

11 de 11

		Equipo	PJ	G	E	P	GF	GC	±	Ptos
1.		Winners04 Esperando	9	8	0	1	30	8	22	24
2.		Olympic de Almeria	9	7	0	2	50	11	39	21
3.		UD DUNAS	9	7	0	2	38	13	25	21
4.		PortosinPk	9	6	0	3	35	18	17	18
5.		KOTABILBO	9	3	1	5	14	24	-10	10
6.		wakillas	9	2	2	5	19	36	-17	8
7.		Bernabeu F.C	9	1	1	7	14	38	-24	4
8.		seviandaluz	9	0	0	9	3	55	-52	0

Jornada anterior	
UD DUNAS - wakillas	5 - 3
Winners04 - PortosinPk	1 - 3
Olympic de Alm - seviandaluz	6 - 2
KOTABILBO - Bernabeu F.C	2 - 0

Próxima jornada

- KOTABILBO - UD DUNAS
- wakillas - Olympic de Almeri
- seviandaluz - Winners04
- Bernabeu F.C - PortosinPk

Añadir todos a HT Live

HTTP://HATTRICK.ORG/





Por fin la primera expasión de New Vegas

El día 21 de diciembre de 2010 salió a la venta en exclusiva para los usuarios de Xbox Live la primera expansión de Fallout: New Vegas. Al igual que ocurrió con Fallout 3 parece que Bethesda quiere alargar la vida de su juego mediante numerosos contenidos descargables vía online, seguro que este solo será el primero, pero tarde o temprano aparecerán más. El problema es que esta expansión reduce la exploración que es una de las principales características de la saga Fallout y que ya se vio disminuida en gran parte en Fallout New Vegas respecto a Fallout 3. En resumen añade vida al juego pero no es ninguna maravilla



Parece que Vietnam está de moda.

Por fin los usuarios del shooter de Electronic Arts podrán disfrutar de la nueva expansión para su juego, basada, al igual que parte del "Black Ops" de Treyarch se basa en la guerra de Vietnam. Este DLC, exclusivo del modo multijugador, añadirá a este modo 5 mapas inéditos, 15 armas nuevas, como un lanzallamas, y 6 vehículos, aparte de otras mejoras como una nueva banda sonora, y cambia el C4 por un cartucho de dinamita o el desfibrilador por la jeringuilla. La expansión costará 12.99€ en PS3 y PC y 1200 Microsoft Points para la Xbox 360.

La magia de Kingdom Hearts vuelve a la portátil de Nintendo.

Después de los hechos ocurridos en Kingdom Hearts II, Pepito Grillo descubre una parte de su diario que él no ha escrito, Mickey decide digitalizar el diario, pero descubre unos "virus" que dañan los datos, y la forma de combatirlos es crear una copia virtual de Sora para luchar contra estos. Nuestro trabajo será pasar con el Sora digital y luchar como siempre lo ha hecho, a golpe de llave espada contra los sincorazón. Esta juego es un remake de una versión para móviles, pero podremos contar con la máxima calidad para su versión Nintendo DS, ya que usa el estilo de "365/2 days" y algunos detalles propios de "Birth by Sleep".



Una aventura que a pesar de su apariencia demasiado infantil

Curioso y atípico caso el que se da en torno a 'ilomilo'. Una obra del estudio Southend Interactive que ya está a la venta para Windows Phone 7 y Xbox Live desde el día 5 de enero. Y es que sin duda 'ilomilo' entra por los ojos, por esa ternura e inocencia que desprenden ilo y milo, absolutos protagonistas de la peculiar aventura, con apariencia infantil pero con algunos puzzles de gran dificultad y una banda sonora de lo más pegadiza. Y es que, a lo tonto, 'ilomilo' conseguirá una sonrisa en nuestra cara, tanto por su estética,

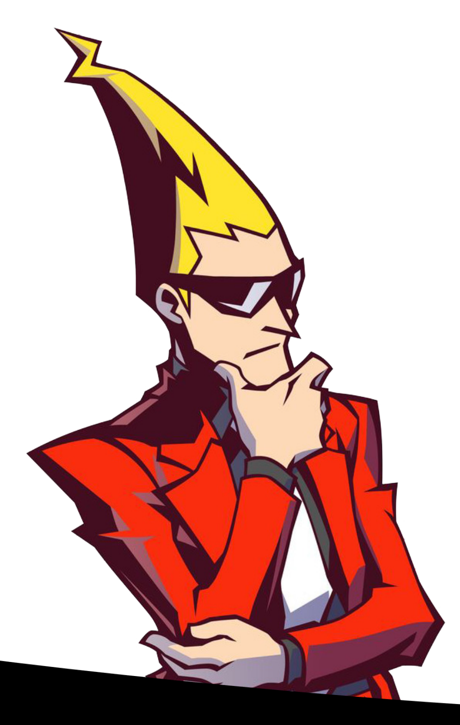




Tienes la oportunidad de investigar tu propia muerte, sin que nadie pueda verte y con poderes, ¿te apuntas?



Sissel es asesinado por un matón, pero no acaba aquí su historia, pues como fantasma se dedicará a investigarla, pero ahora nadie puede verle, puede atravesar paredes (es un fantasma, un poco obvio ¿no?) y otros poderes, por ejemplo puede poseer objetos, retroceder en el tiempo y puede cambiar del mundo real al mundo de los fantasmas, ¿y que ganamos con eso? Pues que al estar en este último se para el tiempo en el mundo de los vivos. Todo esto explicado sólo me queda por decir que el juego se basa en la resolución de puzzles usando los poderes ya citados para descubrir el secreto de nuestra muerte.



Una reedición del gran juego Quake Wars que en el pasado nos dio horas y horas de diversión

Por fin ya está a la venta, para los usuarios de Xbox el juego Quake Arena Arcade. Uno de los juegos de acción multijugador más grandes, si no el que más, regresa a la vida con una adaptación para Xbox Live Arcade que conserva todo el encanto del original, añadiendo nuevos escenarios de batalla. Este juego en su tiempo fue junto con Unreal Tournament uno de los primeros juegos de acción multijugador online. Con más de diez años a sus espaldas, y diversas adaptaciones a plataformas como Dreamcast o Nintendo 64, ahora el clásico llega también a Xbox Live Arcade con prácticamente todo su esqueleto jugable intacto, añadiendo eso sí, una serie de nuevos escenarios para conformar una notable experiencia de juego multijugador.



Ya está a la venta la cuarta parte de este juego de minijuegos para la portátil de Nintendo

Los usuarios de Nintendo DS ya pueden acudir a su tienda de videojuegos más cercana para hacerse con el juego Touchmaster 4: Connect, el cual dispone de más de 20 minijuegos de diferentes géneros como acción, estrategia o puzles. Una de sus principales características es que los jugadores podrán publicar sus mejores resultados a través de las redes sociales Twitter o Facebook gracias a la conexión Wi-Fi o en las tablas mundiales para demostrar quién es el mejor de todos. Además, incluye un modo multijugador en el que se pueden unir hasta cuatro amigos con un mismo cartucho o dos desde una misma consola jugando por turnos.

Spare Parts trata sobre dos robots arrojados con la basura en un planeta extraño tendrán que trabajar juntos para reparar una nave abandonada para volver a su hogar. En este divertido juego de plataformas tendremos que trabajar en equipo para recuperar las piezas, salvar a otros robots y enfrentarnos a unos monos-araña de lo más extraños y al malvado Lord Krung, y también podremos contar con algunas mejoras para conseguirlo, como Botas Cohete. Sólo para Xbox Live y PSN.

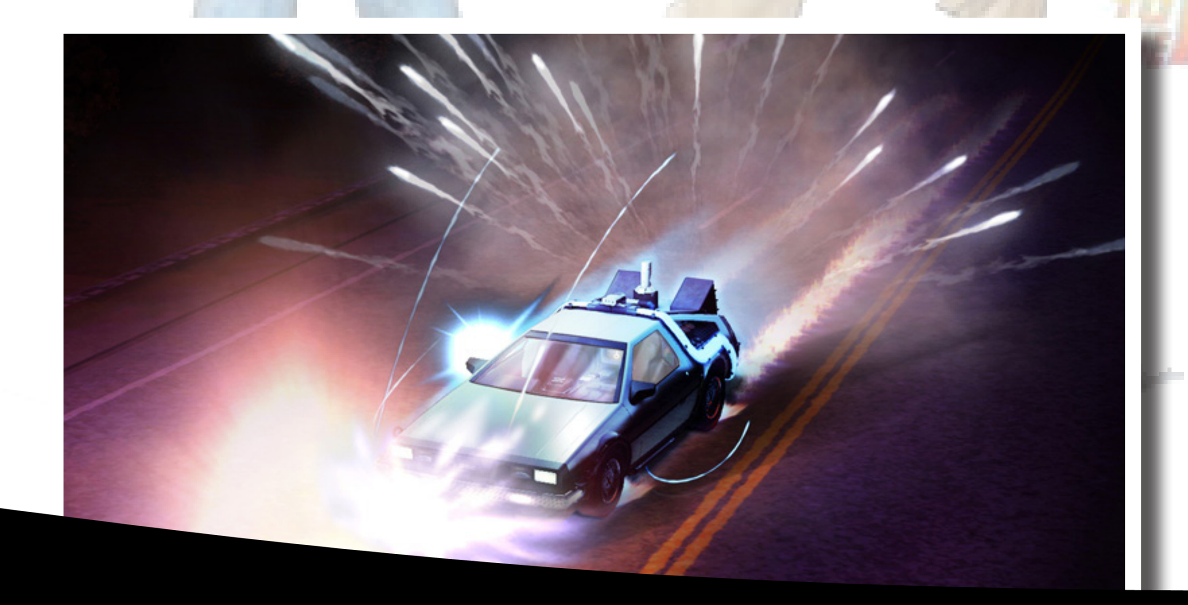


Trabajar en equipo es esencial, y este juego lo demuestra

Doc, Regresemos al futuro...

Hemos visto el pasado, el presente y el futuro, los viajes en el tiempo sabemos que son posibles, nuestra mente ha llegado a ver cosas que jamás podíamos soñar, regreso al futuro ve la luz gracias a TellTaleGame Quizá han tardado un poco más de la cuenta, pero creo que es un gran acierto que volvamos a disfrutar de las aventuras de Doc y McFly, y como era de esperar, un juego de aventura gráfica 3D que nos hace ilusionarnos de nuevo con miles de aventuras, "Back to the Future, the Game". La compañía TellTaleGame se encarga de este sueño, que actualmente se puede adquirir el primer episodio para deleite de jugon@s. ¿Será el empuje que necesita este género? La aventura se desarrolla en el pasado, el DeLorean es destruido y McFly queda en el pasado atrapado por lo que Doc debe ayudarle a regresar a su época, evidentemente solucionando una serie de problemas y acertijos.

Anteriormente, también habíamos disfrutado de viajes al pasado y al futuro, concretamente en "Day of the tentacle" e incluso con una versión antigua de "Regreso al futuro" para Commodore 64, pero debido a las nuevas tecnologías y a una historia conocida, parece que este juego nos animará a retornar a los 80. En esta ocasión, la aventura viene dividida en 5 episodios (Diciembre, Febrero, Abril, Marzo, Finales de 2011) Cabe decir que de momento no está pensado que salga en español, aunque no se puede descartar que cuando saquen la edición física tenga su traducción a nuestro idioma, si no siempre podemos aprender inglés (por cierto el inglés del juego es bastante sencillo). Ojalá nos llene esas horas de jugones compensando la espera, sin duda estoy deseando que caiga en mis manos. "¿No serás un gallina?".





Continuando con el trabajo de los números anteriores compartimos con vosotros nuevamente las fechas de las nuevas novedades que van a salir en los meses de Enero y Febrero. Todas las fechas son especulaciones ya que en el mundo de los videojuegos nada es seguro hasta que esta a la venta.

NOVEDADES

FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
17/01/2011	Monday Night Combat	PC	Acción
21/01/2011	Little Big Planet 2	PS3	Plataformas
21/01/2011	MindJack	PS3, 360	Acción
21/01/2011	Mass Effect 2	PS3	Rol
22/01/2011	A World of Keflings	XBOX LIVE	Arcade
28/01/2011	Dead Space 2	MULTI	Acción
28/01/2011	Mario Sports Mix	WII	Deportivo
28/01/2011	Inazuma Eleven	DS	Deportivo
28/01/2011	Lord of Arcana	PSP	Acción
29/01/2011	Raskulls	XBOX LIVE	Arcade
01/02/2011	Fable III	PC	Rol
04/02/2011	Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!	DS	Puzzle
11/02/2011	Dr. Kawashima's Body and Brain Exercises	360	Puzzle
11/02/2011	TRINITY: Souls of Zill O'll	PS3	Rol
11/02/2011	Test Drive Unlimited 2	MULTI	Conducción
11/02/2011	Hello Kitty Seasons	WII	Arcade

El Dr Kawashima´s vuelve pero en Xbox 360



El doctor Kawashima vuelve de forma inesperada exclusivamente a Xbox para Kinect. Esta entrega tratara de juegos físicos y mentales, aunque una forma muy peculiar de hacer ambas cosas. Tendrá 20 actividades diferentes tanto para el modo cooperativo como para un jugador, contara con un gráfico con el progreso diario para que los jugadores estén al tanto de sus distintas cualidades.

MARIO SPORTS MIX VUELVE POR 2011





Mario Sports mix una nueva entrega de la legendaria saga de Nintendo, Baloncesto volleyball, hockey sobre hielo.... Mario y los personajes de esta saga nos harán reír y pasar un buen rato jugando en compañía. El juego incluirá un buen multijugador que podrán jugar dos personas en la misma consola y también por el método online. Mario sports mix promete ser un acierto seguro para los peques de la casa



Mass effect 2 es un juego que salió exclusivamente para Xbox 360 en 2009. Tras más de un año de espera llegara a PS3 de la mano de Bioware, legendaria compañía de videojuegos de rol.
Mass effect 2 destaca por su espectacular puesta en escena y u jugabilidad con una cámara en tercera persona. Podremos viajar a nuestro antojo e investigar las extrañas desapariciones de colonias humanas en nuestra Galaxia. Visitaremos en nuestra nave multitud de planetas increíbles, además traerá un extra de lujo, un comic que narra los hechos ocurridos en Mass Effect 1



Mass effect 2 por fin en PS3

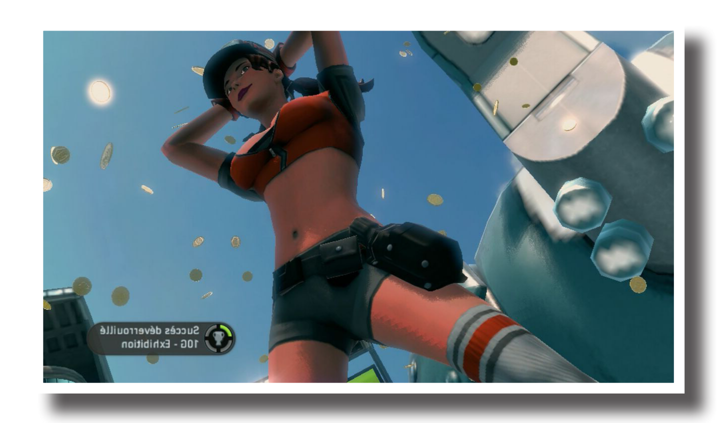
Una nueva entrega de Marvel vs Capcom llega tras año y medio de espera

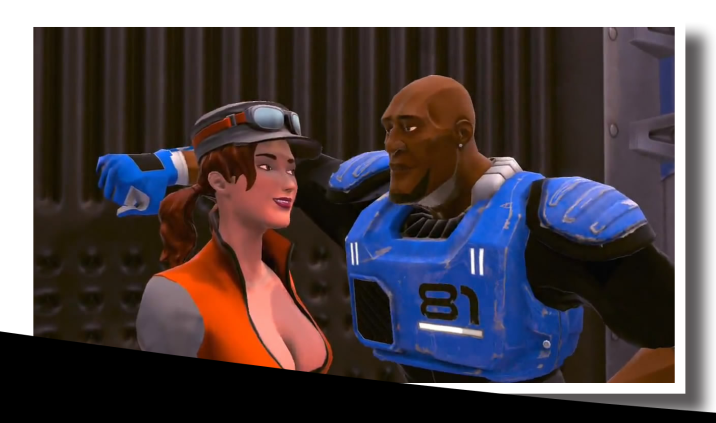
Marvel vs Capcom vuelve con más y mejor que nunca, sobretodo de luchadores, como son Chris Resfield y Albert Wesker de Resident Evil 5, Dante y Trish de Devil May Cry o Spiderman para darse mamporros como dios manda. El juego es de un apartado técnico increíble, tanto sus efectos de sonido como sus gráficos espectaculares.
Los personajes estarán diseñados en 3D aunque el escenario sea en 2D para dar un guiño clásico al juego.



Monday night combat se lanza a PC

Monday Night Combat llegara a PC en enero, este juego fue lanzado para Xbox live ARCADE y tras el gran éxito ha decidido dar el salto. Su precio rondara los 10 euros y contendrá un DLC con todo el contenido para Xbox 360 Además en los días siguientes al lanzamiento del juego se publicara mas contenidos descargables, una gran noticia para los fans de este videojuego con un apartado gráfico algo tosco pero que asegura una diversión inconfundible







Experimenta una aventura entretenía y muy tranquila

En esta aventura tendremos un avatar personalizado con el que podremos construir todo tipo de casas, fabricas… siempre que tengamos materia prima para hacerlas, asique las tendremos que buscar como por ejemplo en los bosques. Nuestro avatar es lo más parecido a un dios ya que también podremos pedir a los aldeanos que busquen materia prima e incluso puedes enfrentarte a dragonas que puedan amenazar tu territorio. Es un juego simple y sobre todo muy tranquilo.

Un juego que hará las delicias de todos sus seguidores

Regresa de nuevo el héroe preferido de los más pequeños de la casa, ya que a los que somos algo más mayores veamos esta serie como algo extraña, es la misma sensación que tendría nuestros padres a ver que veíamos Digimon, Pokemon...

Pues bien, en esta nueva entrega tendremos que ayudar a Ben para que consiga hacerse con un antiguo artefacto Galvan y así conseguir estropear los planes de Psyphon y un To'Kustar. Asique no será muy diferente de los capítulos de televisión. Gráficamente no es gran cosa, es bastante limitado para lo que podría llegar a ser. Asique no llama demasiado la atención a los q no son seguidores de esta serie. Si eres amate de Ben 10 tienes que jugarlo.

Un juego lleno de sentido del humor

Estamos quizá ante unos de los títulos cuya jugabilidad sea la más sencilla, aunque tendrá puzles y pruebas algo complicadas que nos hará que pongamos a funcionar nuestra paciencia y sangre fría. Lo que más caracteriza a esta entrega es el sentido del humor, es comprensible al ver a los protagonistas que son esqueletos en los que solo cambia su indumentaria (personalmente creo que en este aspecto se parece a Little Big Planet). Es un gran juego pese a que gráficamente no es una maravilla, pero si lo que buscas es pasar un buen rato, Esta entrega es lo que necesitas.





Amantes de la libertad y velocidad, este es vuestro juego.

Pronto tendremos en las tiendas este magnífico juego, que por lo que se dice va a tener cambios muy significativos con respecto a Test Drive Unlimited. Tendremos libertad de movimiento dentro del recinto que nos permita el juego y podremos utilizar múltiples coches, todos reales.

Para no perder la costumbre se podrán hacer carreras, incluso en modo multijugador, esto quiere decir que podremos jugar en el modo para un jugador y en un momento determinado dejar que un amigo entre en nuestra partida en modo multijugador.

Esperemos que el juego no decepcione ya que ha creado grandes expectativas, de hecho, se retrasó la fecha de salida para poder mejorarlo y que no tuviese fallos.

Estaremos ansiosos a las espera de este prometedor Test Drive Unlimited 2.





EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
MARVEL
VS.
CAPCOM
Fate of Two Worlds
3
CREATIVE
FUTURE

